
LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES]
EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.
AÑO 5 N° 27
ARG $ 60
POKÉMON GO
NO MAN'S SKY | OVERWATCH | DOOM | ABZU | WITCHER 3: BLOOD & WINE
CTHULHU VIRTUAL PET | BATMAN | CS:GO | WARCRAFT | KINMO | ¡Y MÁS!


Live your game!
UNCHARTED 4
A Thief's
www.localstrike.com
PARTICIPA DEL SORTEO
#FIFA17Festigame
#FIFA17Festigame
FIFA 17
EA SPORTS
LOCALSTRIKE®
LIVE YOUR GAME!
/LocalStrike
@LocalStrike
/LocalStrikeGames

ARGENTINA
GAME SHOW

Presenta

SW INTO THE FORCE

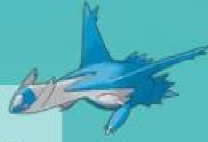
La experiencia temática más grande de Argentina

AYUDA A QUIENES MÁS LO NECESITAN Y PARTICIPÁ POR UN SABLE LASER FIRMADO POR MARK HAMILL! ¡LUKE SKYWALKER!



24 y 25 de septiembre.
Complejo Costa Salguero.



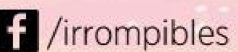


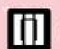
[BONUS]



¿COMENTARIOS?
Visitá **www.irrompibles.net** y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. ***In Position!***





@irrompibles

www.irrompibles.net



EDITORIAL

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

Surcábamos las calles en bicicleta. Íbamos pedaleando con ganas, gorra bicolor y un chicle Jirafa en el bolsillo trasero. Nos faltaban dientes pero no sonrisa. Teníamos música grabada en cassettes, jugábamos ajedrez en el recreo y la hora de la leche era con Robotech en una tele blanco y negro. Los días parecían infinitos. El siglo XXI era una novela de Asimov. En esos años, el mundo estaba cambiando. Pronto llegaría la computadora y un día muy lejano la increíble máquina estaría conectada a otras similares, a todas las máquinas del mundo. Como las neuronas de un cerebro gigantesco. Podríamos pensar todos juntos.

En mi habitación, dibujaba hasta la madrugada. A esas horas no podía escribir porque hacía mucho ruido. Volvía posters las páginas de Metal Hurlant, Zona 84 y Fierro usando tinta china y lápices de colores. Tenía una mesa, un minicomponente y una ventana grande. Me acuerdo de los pinos que se movían al viento y de la enorme luna. En la radio sonaba despacito una FM para no molestar el sueño de los vecinos. Todavía creo sentir el olor a caucho de las ruedas de mi bici, mi nave espacial, que estacionaba al lado de la cama.

¡Qué feliz era! Un pequeño nerd flaco, pelilargo, fanático de AC/DC. Preocupado por el futuro y por el destino de la Humanidad, como enseñaban los maestros de la ciencia ficción.

Luego, me tragó un agujero negro. Caí, mudo, girando en un torbellino de cosas. Mis libros, la Spectrum, la bici, la máquina de escribir, los lápices, mil cosas se alejaron de la vida. Fui expulsado en el universo de los adultos. En ese entonces, sufrí porque estaba convencido de que nunca volvería a aquel pasado maravilloso. De que ser grande y maduro me arrancaría el alma y la haría pedazos. [i]

Dan

E-League: un headshot por TruTv

El histórico desembarco de Turner en los eSports



DE CHICO ME ESCONDÍA PARA JUGAR. ***Me miraban como a un bicho raro. Si decía que prefería quedarme con la Commodore 128 antes que salir, me trataban de freak. En esa época, tener pasión por los videojuegos era motivo de persecución. Mi padre me castigaba con la frase "dejá de perder tiempo con esos jueguitos y hacé algo productivo". Hoy, esos jueguitos mueven cifras millonarias en torneos internacionales. Mucha gente se gana la vida con eso, y a mí me toca ser parte de la primera transmisión televisiva de un torneo de Counter-Strike: Global Offensive. Como dice mi abuela cuando quiere refregarte algo: "¡Tomá tu torta!"***

Hace unos meses, tomé contacto con la gente de Turner. Estaban a punto de hacer un casting para algo que tenía que ver con videojuegos. Si hay videojuegos allí estoy yo, peinado y perfumado para lo que se necesite. Es así como me encontré en una reunión con dos productores que me contaron que Turner estaba por meterse de lleno en ese mundillo. Un salto mortal que ni ellos podían dimensionar.

El plan era transmitir por primera vez un torneo de Counter-Strike: Go en televisión. Habían cerrado un acuerdo con E-League, una liga profesional de CS en la que participaban los 24 mejores equipos del mundo y se repartían $1.400.000 USD en premios.

Un electroshock a mi corazón gamer. Jamás había transmitido una partida de Counter-Strike y el miedo al fracaso me gritaba "¡no lo hagas!". Pero me estaban invitando a formar parte de un acontecimiento bíblico: relatar en español las finales semanales todos los viernes y la gran final.

Sin dudarlo, sugerí hacer equipo con Guille Leoz, mi compañero de radio (hacemos Hype en Rock&Pop los sábados) y juntos empezamos a recorrer este camino histórico. Nuestras voces comenzaron a inundar las pantallas de América Latina sobre las piruetas de los equipos. Es una locura pensar que llegamos a tantos hogares, ¡se me aflojan las rodillas!



El primer disparo virtual de E-League fue el martes 24 de mayo y durante 10 semanas los mejores equipos del mundo se agarraron a los tiros. Nuestra primera transmisión enfrentó a Cloud 9 (uno de los favoritos locales) con Luminosity (actuales campeones, de origen brasileño) y fue una de esas partidas interminables que se de-

Por Sebastián Di Nardo
Moki

Un poco de CS:GO

Para quienes no saben, Counter-Strike es un mod del viejo y legendario Half-Life. La primera versión salió en junio de 1999 y fue un éxito. Tanto creció en popularidad que Valve decidió adquirir los derechos y lo publicó a fines de 2000 como Half-Life: Counter-Strike. Desde entonces sigue vigente y es uno de los juegos más importantes a la hora de hablar de eSports. Su última versión es Counter-Strike: Global Offensive.

La mecánica parece sencilla. Hay dos bandos. Los Terroristas tienen que colocar una bomba y protegerla hasta que estalle y los Contraterroristas tienen que detener al equipo contrario para evitar que la coloquen, o desactivarla. Pero es más profundo y complejo de lo que parece. Infinidad de tácticas, combinaciones de armamento y estrategias se suman a los reflejos cada vez más afilados de los jugadores. La clave es saber manejar la economía interna del juego. Cada ronda el dinero recolectado por matar a un contrincante, desactivar o colocar la bomba, se destina a la compra de armamento y equipos.

Las partidas son a 30 rounds y a los 15 cambian de bando para que la cosa sea pareja, porque hay mapas donde uno de los bandos corre con ventajas. La primera y la 16 se hacen con pistolas y son rondas donde se pone en juego el destino de las próximas 3 ó 4, porque quien gana corre con ventajas económicas. Ambos equipos eligen un mapa y si ganan uno cada uno, se juega un tercero para desempatar. Las partidas pueden resolverse rápido, pero si los equipos son parejos los combates pueden ser eternos.

cidió en tres apretadísimos mapas. Cada una es un combate de habilidades y estrategias donde el factor psicológico del equipo es muy importante. A lo largo del torneo vimos caer a increíbles equipos que no pudieron recuperarse emocionalmente de una mala racha.

Semana a semana vivimos, con Guille Leoz y nuestro productor Martín López Rosendo, partidos electrizantes y sin respiro, en busca del equipo ganador y acreedor al gran premio de $390.000 USD, con un premio consuelo al segundo puesto de $140.000 USD.



Durante el torneo ocurrieron cosas sorprendentes. Luminosity fue comprado por SK Gaming, y todos sus integrantes cambiaron de equipo. Como resultado, los directivos de la liga decidieron descalificar a ambos equipos por cambiar por completo su formación original, privándonos de ver en la final a los más habilidosos.

El viernes 29 se enfrentaron Fnatic y Natus Vincere. El primero es un poderoso equipo sueco cuya principal estrella se hace llamar Olofmeister. Este jugador de 24 años tuvo que abandonar la escena por una lesión que le hacía perder sensibilidad (sí, los jugadores de CS se lesionan como cualquier deportista). Después de un tiempo de inactividad volvió a las andadas, recuperando su nivel poco a poco. Natus Vincere tiene integrantes rusos y ucranianos. Ellos sienten que "nacieron para ganar" y es una de las formaciones más exitosas. Su estrella principal, GuardiaN, es temible y Flamie, con tan solo 19 años, es otra de las grandes sorpresas del equipo. Fnatic arrasó terminando todo en dos mapas.

La segunda semifinal enfrentó a Mousesports, con Niko como una de las máximas estrellas de la escena, contra Virtus.Pro, un veterano equipo con TaZ, Neo y pashaBiceps como estrellas principales. Virtus.Pro destrozó a sus contricantes en sólo dos mapas y sacó así su pase hacia la final.

El enfrentamiento final fue el sábado 30 y todo parecía indicar un partido parejo. Ambos equipos veteranos y con una forma similar de juego nos hicieron suponer un partido eterno y a definirse en tres mapas. Pero contra todos los pronósticos, Virtus.Pro se llevó la copa con una victoria contundente frente a un Fnatic que no lograba quebrar la economía de sus oponentes. Los polacos alzaron la copa con un tibio festejo y luciendo los pantalones cortos más espantosos que vi en mi vida, en el final de la primera e histórica transmisión de E-League.

Transmitir la E-League fue un headshot a la televisión. Formar parte de esta transmisión una experiencia increíble, el puntapié inicial para demostrar que los videojuegos llegaron a la TV para quedarse. [i]

Gracias Turner y Martín López Rosendo por confiar en nosotros. Gracias Guille por ser la mejor dupla para escribir este capítulo en la historia de los videojuegos, y gracias Eugenio Kamikazee por ser siempre nuestro coach invisible.



Warcraft, la película desde afuera

Al cine, sin prejuicios ni expectativas

CUANDO DESCUBRÍ QUE EXISTÍA UNA EMPRESA LLAMADA BLIZZARD, YA ERA DEMASIADO TARDE. La primera vez que alguien me recomendó Warcraft, lo escuché como si me hablase de otro universo, uno del que estaba desconectado. Mis años mozos los había pasado a puro SEGA y PSX, mi PC la usaba para correr Age of Empires y Max Payne. ¿Jugar online? No, gracias. ¿Warcraft? ¿Con qué se come?

Por Santiago Figueroa
Morton

No pasó mucho hasta que, visitando a un amigo, se me presentó la tentación: "Mirá, estoy jugando World of Warcraft, es lo mejor que hay, ¿lo probaste?". Ya eran tiempos de Internet por banda ancha. Me senté frente al teclado y el mouse, escéptico. Jugué algunos minutos. Era extraño: yo ignoraba la historia previa de la saga y, sin embargo, podía sentir cómo todo a mi alrededor estaba anclado a una profunda mitología. Me estaba interesando. Pero mi amigo pasaba horas, una gran cantidad de horas conectado a ese juego ¡y yo tenía tanto por hacer! No, no iba a sucumbir. Me gustó, por lo que juré nunca volver a jugar, ni siquiera cometer el error de instalarlo en mi PC. [N. de Ed: Cobardika.]

En 2016 sigo invicto, se podría decir. Aunque el universo de Warcraft logró permearse en mi vida a cuentagotas. Porque jugué Hearthstone. Porque mis amigos debaten el lore frente a mí. Porque a veces leo wikis. Porque escribo al respecto. Porque es parte de "ser parte" del medio.

Toda esta introducción es para dejar claro que llegué al cine sin tener la menor idea de qué iba a ver. Qué podría esperar. Con qué fidelidad habrán adaptaron tal o cual cosa. Qué tan bien o mal representados estarán los orcos, los humanos, los cosos esos, los otros esos de ahí. Llegué al cine a ver una película de fantasía más.



Lo que me encontré fue con una historia de comienzo débil, llena de lugares comunes, con poco contacto emocional pero con buenas ideas que de a poco se van desarrollando para dar una segunda mitad más satisfactoria. La peli se anima a hacer algunas cosas que otros filmes más simples no harían, brindando así particulares buenos momentos. También se agradecen las escenas más fichineras. Pero comete el error de ponernos personajes muy jóvenes y buscar que creamos que son reyes, guardias reales y hechiceros a cargo de proteger el reino. La credibilidad se pone en duda de inmediato cuando vemos sus relucientes armaduras que parecen no haber experimentado batalla alguna.

Lo que más me desconcentró de la experiencia, sin embargo, era lo que menos me hubiese esperado: la dirección. O sea, Duncan Jones. El director de Moon, de Source Code. El hijo de David Bowie. Un tipo con técnica. ¿Qué pasó? Transiciones vagas y fundidos berretas. Quiero pensar que todo fue producto de las condiciones que implica el uso de tanto CGI. Esos detalles le quitaron a la cinta [N. de Ed.: Morton todavía mira VHS] un poco de potencial. Pero, no teman, el entretenimiento está asegurado y las piezas quedan bien distribuidas para al menos generarnos interés en una secuela. El CGI, fuente de los problemas y las soluciones de la película, logra impresionar, con orcos que están más vivos que los propios humanos. [i]



Warcraft, la película desde la Horda

Saltando en la oscuridad

MORTON, COMO SE PUEDE APRECIAR, ES UN BLANDITO DE LA ALIANZA. Él no lo sabe, por supuesto. Uno no tiene la culpa de nacer en el reino humano o alguno de esos otros pueblitos sofisticados donde los micos andan con barbas prolijas, armaduras inmaculadas y el lustra muebles en el carcaj.

Así que podemos perdonarlo. Todo lo que dijo es una herejía. Incluso ese blah blah de la dirección y qué raro la metida de pata del hijo de David Bowie. Tonterías. Warcraft es una película para la Horda. Nosotros no necesitamos espejitos ni ciudades derechitas ni todo ese cacor de caballo. No necesitamos buena dirección. No necesitamos tampoco que se entienda. La Horda es caos, es la belleza de ser feos.

Lo lamentamos por los muchachos de la Alianza. Para ellos debe haber sido un hachazo al corazón. Porque sí, Morton tiene razón y los actores eran adolescentes con ropa elegante. No tenían ni una picadura de mosquito, y eso les quita toda credibilidad, lo mismo que en el fichín.

Fíjense en cambio nosotros, la Horda. Orcos amorosos, con colmillos del tamaño de sables, trenzas piojosas y músculos gigantescos. El triunfo de los FX, Maya y ZBrush, mejores actores que los de carne y hueso. De huesito. Un solo martillo de guerra orco puede aplastar el ejército de rubiecitos lindos que chillan ahhhh ay ay cuando embisten a dos por hora. Así somos en el clan. Bestiales y hermosos, bichos creados por Metzen para hacer la guerra y el amor y partir los cráneos de galletita de los humanos y sus amigos apuestos.

¿Y cómo se ve la película de Warcraft si uno pertenece a la Horda? Saltando en la oscuridad del cine, brincando bajo una lluvia de pochoclos bañados en lágrimas de emoción de orco, que no son las mismas lagrimitas de Pokémon de la Alianza, son lágrimas de verdad, lágrimas de fuego. Emoción a pleno. Uno está queriendo concentrarse en el guión pero sale escena de tipos cruzando un puente bajo la luna llena, y en el río hay un murloc que hace su ruidito de gorgoteo murloc y es una fiesta. Sorprendió que las imágenes y paisajes de Azeroth no se sintieran extraños (debe ser porque estamos acostumbrados a los cambios gráficos del fichín). Del cielo baja un bicho todo plumas y garras y caripela de águila y orejas en punta y vuelan pochoclos y se nos resbalan litros de emoción por la cara verde. Vimos Warcraft y fue amor. Salimos del cine excitados, con la sonrisa de oreja a oreja, más felices que un goblin con cohetes.

¿Errores? ¿Inconsistencias? Sí, hay, todos por culpa de la Alianza. Lothar apesta. El rey Llane salió de una guardería. Medivh nunca abrió de lejos el portal, tampoco estaba en un lago, ni sudaba energía verde (era sangre de demonios). Y así hay una decena de cosas distintas que sólo un quemado del juego se entera, pero más allá de eso, vamos, es alegría. Comparen, hermanos orcos, cualquier humanito con el imponente Gul'dan y hasta con la coqueta Garona. Qué feo debe ser pertenecer a la Alianza. [i]

Por Durgan A. Nallar
Dan



Sugoi! Sueltos en Japón

Crónica gamer de un viaje irrompible

HAY DOS SUEÑOS indiscutibles a los que aspira todo aquel que se proclame gamer de corazón. Uno de ellos es viajar a la E3, el evento de videojuegos más importante del mundo, el Disney de nuestro niño interior, el mundial de fútbol de los que pateamos al arco con los pulgares.
El segundo sueño es viajar a Japón. La tierra prometida del fichín, la cuna de la cultura que tanto amamos, consumimos y alimenta nuestra alma desde que éramos chicos.

Como somos unos micos muy suertudos, por primera vez en nuestra vida pudimos cumplir uno de esos sueños tan anhelados. Fue así como Morton, Metz, Renzo, y quien les escribe –en compañía de otros amigos de la vida–, juntamos unos patacones y, sin pensarlo, aterrizamos en el país del Sol Naciente.

He aquí una muy, muy breve crónica de lo que pasó durante las mejores semanas de nuestras vidas.

Día 0 | La ansiedad nos carcomía. Con los bolsos en una mano y el celular en la otra, nos manteníamos al tanto para encontrarnos en Ezeiza. Uno a uno íbamos cayendo al baile. Las valijas variaban en tamaños y formas, pero nuestros ojos reflejaban el mismo brillo de entusiasmo. El día finalmente había llegado.

Dejamos atrás a nuestros familiares y a Migraciones y nos dispusimos a correr hacia la terminal de abordaje. ¿Estábamos llegando tarde? ¡Claro que no! Pero no veíamos la hora de comenzar el viaje.

Día 1 | 40 horas después, aterrizamos en el aeropuerto de Narita, Tokio. Con las piernas entumecidas, retiramos los bolsos y encaramos hacia el hostel. Ya a pocas cuadras de nuestro hospedaje, una multitud de personas nos recibió con unos cánticos extraños y ropas poco convencionales. ¿Acaso nos estaban haciendo un festejo de bienvenida? Sin dudarlo, nos aventuramos al centro de la celebración y nos mezclamos con los locales para averiguar qué demonios estaba pasando. Luego lo supimos: era el día del festival Sanja Matsuri, en el cual miles de personas se aglomeran en las cercanías del templo Sensō-ji, vestidos con minúsculos atuendos similares a los que usan los luchadores de sumo, acompañando junto con música tradicional el desfile de múltiples capillas portátiles llamadas Mikoshi. ¡Nuestra llegada no podría haber sido más oportuna!

Una vez en el hostel, dejamos nuestro equipaje, comimos algo rápido, y ante la pregunta de qué hacíamos a continuación, todos contestamos al unísono con una gran sonrisa: "¡Akihabara, allá vamos!"

La sensación que experimenté al llegar al centro comercial tecnológico más famoso de Japón es difícil de explicar. Ya lo había visto decenas de veces en mangas, animé, fotos, videos y mapas por Internet, pero salir del subte y encontrarse con semejante gigante cultural produce una mezcla equitativa de familiaridad con descubrimiento. Es algo que por más que te lo cuenten o lo veas en una reproducción, sólo se puede sentir al estar ahí. Es una cosa personal y única, y por los rostros de mis compañeros de aventuras, supe que estaban experimentando lo mismo que yo.


Así nos recibieron al llegar a Tokyo

Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa



Día 3 | Hoy mientras me disponía a disfrutar de un riquísimo almuerzo, Morton entró al local y dejó sobre mi mesa un mazo de cartas de Totoro. "Para vos", me dijo. Con la comida chorreando, le pregunté dónde había conseguido semejante belleza. "Acá a dos cuadras, en Don Quijote", me respondió.

Don Quijote es un supermercado de lo bizarro que vende genialidades como las cartas de Ghibli, y atrocidades como disfraces ridículos, caretas deformes y artículos eróticos de lo más extraños. [N. de Ed: ¡No queremos saber!] Explorábamos las góndolas riendo a carcajadas y sorprendiéndonos de otro de esos lugares maravillosos que sólo se pueden ver en Japón. *¡Ah!, nota mental: tengo que comprarme una valija. Recién empezamos el viaje y ya no tengo dónde guardar las chucherías que me compré.*

Día 4 | Hoy no fue un día como cualquier otro: hoy nos convertimos en maestros Pokémon. Nos tomamos el subte hacia el distrito de Ikebukuro, entramos al enorme shopping Sunshine City, y ahí estaba, reluciente, ¡el magnífico Pokémon Center! La banda sonora de los juegos se reproducía a todo volumen mientras recorríamos góndolas y góndolas de muñecos, estatuas gigantes y artículos temáticos de lo más variados. No sabíamos qué llevarnos, *gotta catch'em all!*

Salimos del lugar con las manos abarrotadas de peluches (demonios, en serio necesito esa valija). Pero nuestra pueril excursión estaba lejos de terminar, porque en el piso superior se encontraba J-World, un parque temático ambientado en obras de animé como Dragon Ball, Naruto y One Piece. Tuvimos el honor de recorrer la torre de Karín, comprobar nuestro poder de pelea, buscar las esferas del dragón para llamar a Shen Long, y lo mejor de todo, tirar un Kame Hame Ha doble junto con Goku en una habitación de realidad virtual. Era como volver a ser niño otra vez.

Día 6 | Hay dos cosas muy cotidianas y sin embargo increíbles en Japón que despiertan el asombro. Una, son los inodoros. Instalados con una conexión eléctrica, estas piezas tecnológicas poseen una botonera al costado para todo tipo de funciones: controlar la dirección, temperatura, y fuerza del bidet, temperatura de la tabla y hasta un reproductor de música para tapar sonidos, digamos... indeseables.

La segunda, son las máquinas expendedoras de bebidas. Hay fácil una por cuadra, y venden desde agua hasta café caliente, pasando por gaseosas, jugos, y brebajes que uno ni se imagina. Nosotros nos hicimos adictos a la Gabunomi, una bebida sabor a melón con crema.

Y hablando de cosas gastronómicas, hoy descubrí en el subte los CalorieMate. Si jugaron al Metal Gear Solid 3 sabrán de qué estoy hablando. No pude evitar comprarme uno y sentirme Snake por un ratito.



Akihabara, el paraíso del mico

Día 7 | Hoy nos dimos un paseo por el barrio de Shibuya, poseedor del mayor cruce peatonal del mundo, además de la famosísima estatua del querido can Hachikō. Volvimos temprano al hostel porque mañana migramos hacia Hakone, una ciudad ubicada casi al pie del Monte Fuji.

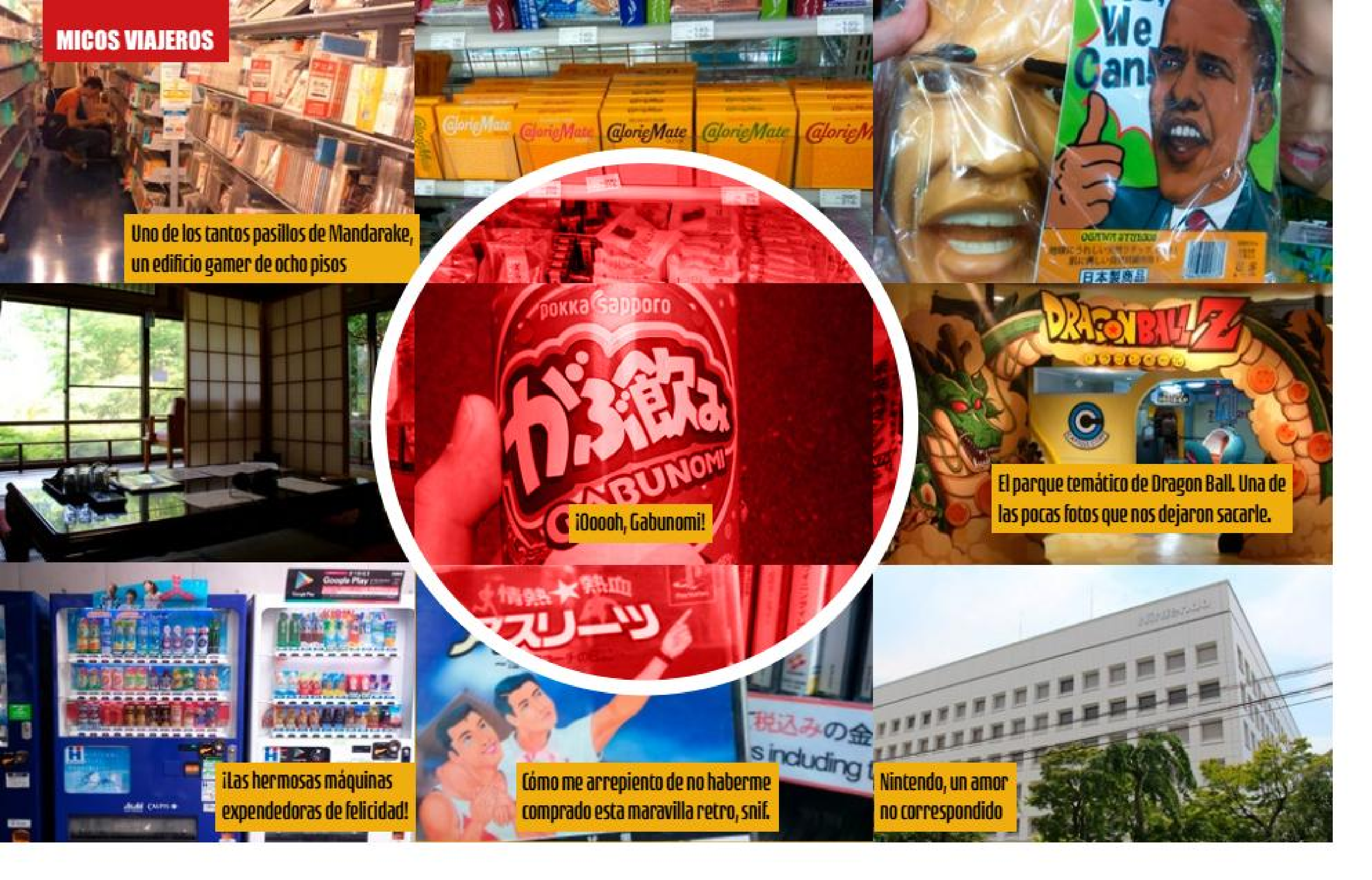
Pero antes, Renzo y yo hicimos una breve parada para adquirir una valija del tamaño de un armario. Fue como upgradear nuestro inventario, muejeje.

Día 9 | El viaje en tren fue largo pero valió la pena cada segundo. El ryokan –tipo de hotel tradicional– es una belleza, es como estar dentro de una película. Las puertas son corredizas, las camas son futones, e incluso nos dieron unas yukatas –kimonos de verano– para llevar dentro del alojamiento.

Hace un rato nos dimos un baño en los onsen –aguas termales–, y nos dispusimos a cenar una rica comida tradicional local. Prendimos la tele y todos nos miramos sorprendidos cuando descubrimos que estaban dando Pokémon. ¡Estábamos viendo un capítulo estreno de Pokémon en vivo y en directo! Cierto, estamos en Japón.

Día 10 | Se acabó nuestro retiro espiritual en las montañas y llegó la hora de volver de a poco a la civilización. Tocaba el turno de visitar Kyoto, la ciudad de los templos.

La estación de trenes del lugar es impresionante, con una arquitectura formidable y lle-



Uno de los tantos pasillos de Mandarake, un edificio gamer de ocho pisos

¡Ooooh, Gabunomi!

El parque temático de Dragon Ball. Una de las pocas fotos que nos dejaron sacarle.

¡Las hermosas máquinas expendedoras de felicidad!

Cómo me arrepiento de no haberme comprado esta maravilla retro, snif.

Nintendo, un amor no correspondido

na de locales por todos lados. ¡Incluso tiene uno dedicado exclusivamente a productos de Ghibli! Renzo, que conocía mejor el lugar, tuvo que guiarme por el laberinto de escaleras mecánicas hasta encontrar el negocio, para luego tener que sacarme a rastras para que no gastara todos mis ahorros ahí. ¡Este lugar es mi perdición!

Día 11 | Perdimos a Morton. Hoy a la tarde fuimos a recorrer el Yodobashi cercano a la estación, un edificio descomunal donde venden todo tipo de artículos. Y Morton nunca salió. Ese lugar es tan grande que el laberinto de Creta es un poroto en comparación. Tuve que juntar todo mi coraje y adentrarme a buscarlo, sólo para terminar perdido igual que él. Soy de humita.

Una vez reunidos nos tomamos el tiempo para ir a un arcade. Pudimos probar, entre otras cosas, Dissidia: Final Fantasy, fichín exclusivo (por ahora) de las recreativas japonesas. No entendí un cazzo cómo se juega, pero lo disfruté muchísimo. ¡Ya quiero que salga en occidente!

Ah, y Morton se ganó varias fichas de pachinko con las que... no se podía hacer nada. Así que las volvió a gastar. No fue su día, claramente.

Día 13 | Kyoto es la ciudad de los templos, ¿y saben cuál es el templo más importante de Kyoto? Nintendo. Nos tomamos el atrevimiento de ir a las puertas de la gran "N" para probar suerte. ¿Qué cómo nos fue? Bueno, apenas pusimos un pie en la recepción, un policía se asomó a lo lejos para asegurarse de que no hiciéramos nada raro. El guardia lo tranquilizó con un ademán, y luego nos explicó en japonés que no podíamos ingresar, para luego despedirnos señalándonos una imagen de Mario Bros con cara triste y diciendo "sorry".

Pensamos en explicarle el tamaño error que cometían no abriendo sus puertas a los mejores periodistas de videojuegos del mundo, pero preferimos volver con nuestros amigos a destapar una Gabunomi.

Día 14 | Volvimos a Tokio. La tristeza comienza a inundarnos porque entramos en la recta final del viaje. Aprovechamos estos últimos días para resolver las compras finales de regalos y no tan regalos, je.

Día final | Como todo en la vida, llegó. Cerramos nuestras desbordadas valijas como pudimos y nos dirigimos una vez más al aeropuerto de Narita. Fue entonces cuando la nostalgia nos invadió de una forma un tanto extraña, pero no fue hasta llegar a Buenos Aires que caímos en la cuenta. Ese profundo sentimiento de añoranza no se debía a que hubiéramos terminado el viaje. No. Justamente lo contrario, nuestras vacaciones recién estaban por empezar. Unas vacaciones largas y rutinarias, pero temporales. Porque nuestra mente y cuerpo están una vez más en Argentina, pero nuestro espíritu está en Japón, nuestro hogar por adopción, esperando a que volvamos a casa. [i]

El año de la explosión

Más juegos que se esperan este año y una reflexión

Por Alejandro Pro
@alejandropro

"El año que viene será el de la explosión. Esa es la expectativa de la naciente industria de videojuegos local que prepara varios lanzamientos para 2004, aspirando a insertarse en el mercado mundial" (La Nación, 2003). Palabras que podrían reimprimirse hoy con la misma intensidad, en una batalla que continúa, pero que por suerte ya no es el único foco.

En Argentina continúan desarrollándose videojuegos, y eso no es algo que vaya a cambiar. Se los hace como producto de entretenimiento, de expresión y de enseñanza. Logran ser una manifestación artística, una protesta o la voz de un joven que estudió cine, pero elige recorrer otro camino. En la última década, nos alejamos un poco de la porción mercantil para concentrarnos en una noción simple: cualquiera debería poder hacer videojuegos.

Hoy nos encontramos con un marco para que ocurran grandes cosas. Un grupo de jóvenes puede estudiar diseño de videojuegos en distintas instituciones (incluso cuando el aprendizaje debe continuarse en el hogar), exponer su proyecto en múltiples eventos a medida que se lo desarrolla, y encontrar difusión en decenas de medios locales especializados. Compartir su juego con el resto del mundo resulta fácil gracias a tiendas en línea, y existen refugios a los que acudir cuando duden, santuarios con distintas formas: EVA, Meet The Game, Game Work Jam. Hay apoyo y comunidad, algo que no siempre fue así.

Entonces, ¿llegó la explosión anunciada de la industria argentina? No como se esperaba. La prensa continúa organizándose, la piratería sigue siendo un problema en la región y no existe un flujo constante de videojuegos terminados. Y ese último es el núcleo más inmediato a solucionar.

El secreto está en abandonar el mito de creer que el éxito se esconde detrás de un único producto. El mito de recostarse en reposeras a beber en paz y cobrar millones tras haber trabajado una vez. Lo cierto es que el mundo rara vez recuerda nuestra primera publicación, por lo que suele ser una buena oportunidad para correr riesgos, equivocarse y comenzar a trabajar en la siguiente idea. La creación es algo que nunca se detiene, ya sea como práctica artística o de mercado, y es por eso que debemos continuar avanzando.

A pesar de esto, comparto el optimismo de diez años atrás. ADVA, por ejemplo, dio comienzo hace poco a la iniciativa "Mi primer juego publicado", con mentoría para que se puedan concluir proyectos. Hay espacio para crecimiento, sí, pero también hay voluntad para hacerlo. Tenemos FUNDAV, la Fundación Argentina de Videojuegos, que buscar promover e impulsar el desarrollo económico, social y cultural de los videojuegos en la región. [N. de Ed.: Y VGGE, que busca reunir ciencia y videojuegos y homologar planes de estudio.]

Un desarrollador muy sabio dijo lo siguiente: "Éxito es seguir haciendo juegos dentro de un año". No lo tomemos como una expresión de incertidumbre económica, sino como el impulso para seguir buscando siempre nuevas ideas.

Hay que celebrar porque enfrentamos un año lleno de lanzamientos. Tan sólo tenemos que levantar la mirada para ver la cantidad de videojuegos nacionales que se publicarán en los próximos meses. Algunos ya fueron mencionados en las anteriores ediciones de este revista. Aquí tenemos algunos otros, en una lista muy breve, porque siempre hay más por venir. La industria argentina continúa creciendo a medida que construimos una gran comunidad entre todos. [i]

ENLACES ÚTILES

ADVA
http://adva.com.ar
FUNDAV
http://fundav.com
VGGE
http://sites.ieee.org/uruguay/vgge
Meet The Game
http://meetdgame.com
Game Work Jam
http://gameworkjam.com.ar

DOGOS

OPQAM | PC, PS4, XO | 6 y 7 de septiembre

Los integrantes de OPQAM llevan décadas haciendo videojuegos de naves, y DOGOS es el resultado de acumular toda esa experiencia. Exhibe su fuerza en la velocidad y las explosiones, pero se concentra en la sensación adrenalínica de estar al mando, donde definimos la puntuación de nuestras frases con cada disparo. Un espectáculo en el monitor que puede sentirse más cómodo en consolas, su lanzamiento para PC va a estar acompañado por aquellos en PS4 y Xbox One en unos meses. | ***www.opqam.com***



ERNESTO

Daniel Benmergui | PC, Mac | Muy pronto

El videojuego que comenzó como un rogue-like simple y corto, y que se animó a convertirse en mucho más. Ernesto es aquel puzzle que nos dibuja una sonrisa exhausta a cualquier hora de la madrugada, una aventura que evita cuando puede el uso de palabras, comunicándose con el jugador a través de sus mismos desafíos. Dibujar el camino correcto a través de un calabozo no suena muy atrapante, y sin embargo tal vez se trate del juego más esperado en la región. Pero aún faltan algunos meses hasta que podamos disfrutar de su excelente presentación. | ***ernestogame.com***



BALANCITY

F. Córdoba | PC, Mac, Lnx, And, iOS

En términos generales, el heredero de Jenga y SimCity. Entrando en detalles, este juego desarrollado en Córdoba nos recuerda lo simple que es desequilibrar una metrópolis y nos enseña lo divertido que se vuelve construir al borde del abismo. Mientras más alto, peor la caída. ¡Pero mejores se ven las fotos! Ya está en acceso anticipado y esperamos ansiosos su lanzamiento final en los próximos meses. Veremos, entonces, cuán alto es "muy alto". | ***www.balan.city***



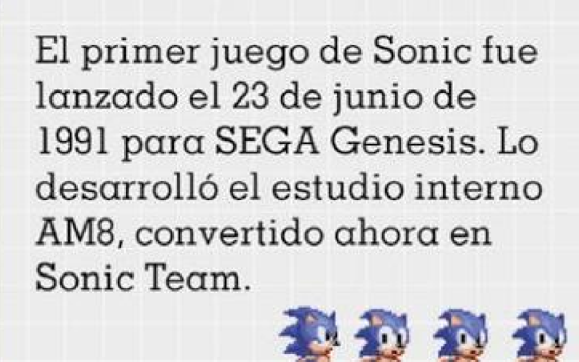
WINTER FUGITIVES 2

HeavyBoat | iOS, And. Disponible

Las fugas en las prisiones rara vez son casos aislados, así que en esta secuela HeavyBoat cuenta las crónicas de distintos fugitivos, cada uno con características e historias particulares. El bosque nevado de la cárcel enmarca una lección acerca de vivir al margen de lo legal: mirar hacia atrás es algo difícil, pero regresar puede volverse imposible. Ya podemos disfrutar de esta huida sigilosa con las manos transpiradas sobre la pantalla del teléfono. Descarga freemium. | ***heavyboat.com***







El primer juego de Sonic fue lanzado el 23 de junio de 1991 para SEGA Genesis. Lo desarrolló el estudio interno AM8, convertido ahora en Sonic Team.

SEGA estaba disconforme con su mascota Alex Kidd y buscaba alguien que pudiera hacerle frente a Mario.

Un equipo llamado Ancient se encargó de la versión 8-bits para Game Gear y Master System. En lugar de adaptar el original, hicieron su propio juego. Lo mismo sucedió cuando Aspect Co. se encargó de Sonic the Hedgehog 2.

El diseño de Sonic (originalmente llamado Mr. Needlemouse) estuvo a cargo de Naoto Ohshima, quien combinó el rostro de Felix el Gato con el cuerpo de Mickey Mouse.



POTENCIA Y VELOCIDAD_

Con estas características en mente para acentuar el poder de la consola, y la idea de un ataque rápido y agresivo, la búsqueda se redujo a **erizos y armadillos.**

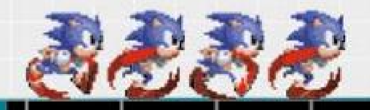


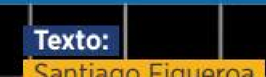
Sonic no tiene la capacidad de nadar porque Yuji Naka, por alguna razón, creía que los erizos no podían hacerlo.

Muchas ideas se descartaron, como hacerlo parte de una banda de rock, darle un peinado más salvaje o acompañarlo de una novia humana llamada Madonna. La propia Madeline Schroeder, que en ese entonces trabajaba en SEGA, aconsejó simplificarlo para que no sea un personaje "demasiado japonés".

DISEÑO_

El color azul remite al logo de SEGA y ayuda a despegarlo de sus fondos coloridos.





Texto: Santiago Figueroa
Diseño: Soledad Nevendorf

Preguntados, un éxito made in Argentina

Charlamos con Máximo Cavazzani y Débora Nara de Etermax

CON IDEA Y DESARROLLO LOCAL, *Preguntados es el videojuego argentino que conquistó el mundo. ¿Cómo lo hizo? Hay mucho para contar. Lo cierto es que, detrás de este fichín mobile made in Argentina, está Etermax, una empresa que no se queda quieta: ya están trabajando en inteligencia artificial y realidad virtual.*

Fundada por Máximo Cavazzani en 2009, Etermax es una empresa local, con sede en el barrio de Villa Urquiza, cuyo caso suele aparecer en los principales medios del mundo. ¿Por qué? Porque de ahí surgió uno de los videojuegos móviles más jugados del mundo, Preguntados. Aunque no es el único hijo de esta creciente compañía. También están Reinos Preguntados, Apalabrados, Mezcladitos, Skydoms y Bingo Crack, todos con su sello.

Quizá, mostrar algunos números explique mejor por qué tanto asombro. Etermax ya cuenta con más de 200 millones de aplicaciones instaladas, 20 millones de usuarios activos diarios y más de tres mil millones de partidas jugadas en 2015. Hablamos con la gente de Etermax y nos contaron todos los detalles del videojuego argentino que conquista el mundo.

¿Cuál creen que fue el diferencial de Preguntados, eso que lo hizo ganar tantos jugadores?

Sin duda fueron la fábrica de preguntas y el desarrollo de un sistema inteligente, que hizo que el contenido pueda filtrarse: eliminar preguntas repetidas o las que menos le gustan a la mayoría de los usuarios, reflotar las que más gustan, eliminar contenido basura u ofensivo según filtros especiales, etc.

La fábrica de preguntas le permite a los usuarios de cualquier parte del mundo sugerir, traducir y corregir preguntas. Esto permite que el contenido sea más divertido, interesante y actualizado. Además, el elemento clave fue la regionalización del contenido. Cualquier usuario de cualquier parte del mundo puede contestar preguntas en su idioma y, de esta forma, sentir que el juego fue hecho para él.

¿Qué dejó como aprendizaje la primera etapa del juego?

Creo que el mayor aprendizaje fue la forma de tratar los desafíos de una aplicación de gran caudal de usuarios como es Preguntados, ya sea en la optimización de la aplicación, el diseño de infraestructura, junto con los datos que recabamos para entender los problemas, y la forma en la que interpretamos dichos datos en función a la resolución de las problemáticas que se fueron presentando. Podemos decir que, ahora, tenemos mucha más experiencia en entender dónde están los puntos críticos a tratar, que no siempre son visibles en proyectos que contienen una menor cantidad de usuarios.

Y llegó Reinos Preguntados: ¿cuál es su diferencia principal? ¿Cuáles son las mejoras?

Con Reinos Preguntados desaparece la figura de la ruleta y se crean canales personalizados (marcas, ONGs, celebridades, artistas, entre otros). Se trata no sólo de un juego, sino de una plataforma social en donde las compañías pueden tener su canal oficial para transmitir sus mensajes, compartir novedades, etc. Reinos Preguntados es un juego que busca revolucionar la forma en que las marcas se comunican con el público, para transmitir mensajes de forma lúdica, generando de esta forma mayores tiempos de exposición y recordación por parte de los usuarios/jugadores.

Por Jorgelina Peciña









Las marcas y las ONGs más importantes del mundo ya tienen su canal oficial, como History Channel LatAm, Time Inc, Fox LatAm, Match.com, TyC Sports, Lectorati, TECHO, Cruz Roja Internacional, Greenpeace y Endeavor. [N. de Ed.: ¡[IRROMPIBLES] también tiene su canal!]

¿Cómo funciona la inclusión de las marcas?

Las marcas encuentran un medio en el cual potenciar sus objetivos de comunicación. En él pueden promocionar nuevos lanzamientos, conocer los gustos e intereses de sus seguidores y desarrollar un sentido de comunidad con ellos, ya que no sólo pueden contestar las preguntas, sino que además pueden sugerirle contenido para enriquecer la trivia de la marca. Estos aspectos ayudan a mejorar como las marcas se relacionan con sus consumidores.

¿Qué se viene de nuevo en Etermax?

Actualmente, estamos trabajando en varios proyectos. Quizás, el más emocionante para nosotros es el Laboratorio de Inteligencia Artificial. Queremos mejorar la experiencia de los usuarios en nuestras apps, a través de la interacción con chatbots y algoritmos evolutivos, que puedan aprender sobre un usuario específico y brindarle el mejor contenido. Es algo muy innovador y, realmente, estamos entusiasmados.

Además, hemos lanzado Preguntados X (Trivia Crack X para el mercado anglosajón), que es una aplicación de creación de contenido viral. Permite crear imágenes o videos con el formato de preguntas de Preguntados y compartirlo con amigos en las redes sociales. Esto representa un gran desafío en innovación tecnológica para nosotros. Queremos continuar creciendo para lanzar muchos más proyectos y llegar a nuevas audiencias, como Asia.

Sobre la empresa, ¿cuánta gente trabaja allí y cuáles son los roles más pedidos?

Actualmente, somos más de 180 empleados. El equipo se expandió de forma exponencial en los últimos años. Además, se generan nuevas áreas constantemente, como BI, Arte, Project Managers, Agentes de Contenido, UX. Hoy, estamos desarrollando un laboratorio de Inteligencia Artificial y Realidad Virtual.

¿Qué ofrecen como empresa para atraer talento en el sector IT?

La posibilidad de trabajar en la compañía con mayor potencial de crecimiento de América Latina, trabajar en proyectos 100% propios, grandes posibilidades de crecimiento, equipos multidisciplinarios. Además, muchos beneficios, capacitaciones constantes, internas y externas; descuentos especiales en varias marcas, servicio diario de traslado gratuito para toda la compañía, snacks libres, viernes de verano todo el año, canchas de fútbol y torneos 100% bonificados, eventos internos mensuales, viernes de golosinas, cobertura médica de primera línea, entre otros. [i]

Agradecemos a Máximo Cavazzani, CEO de Etermax, y a Débora Nara, Responsable de Comunicación y Prensa, por sus respuestas.



La ingeniería a los videojuegos

Primer track de videojuegos en IEEE ARGENCON 2016

***ENTRE EL 15 Y EL 17 DE JUNIO PASADO** se realizó el Congreso Bienal ARGENCON patrocinado por IEEE, la sociedad internacional de ingenieros. Miércoles, jueves y viernes se arrimaron a la sede de la UTN Regional Buenos Aires en el barrio de Almagro, científicos y ponentes de diversas áreas de la ingeniería. La novedad fue la incorporación, por primera vez, de un track dedicado a videojuegos organizado por VGGE.*



La edición 2016 del congreso tuvo récord de convocatoria de participantes provenientes de otros países y continentes, y demostró la visibilidad y el posicionamiento del evento a nivel internacional. Por eso la importancia que tiene para el mundo del desarrollo de videojuegos estar presentes en los programas de esta sociedad científico-académica.

En el cronograma del track organizado por Video Games and Gamification Engineering (VGGE) hubo charlas, clases, talleres, debates y presentaciones de papers previamente validados por IEEE como el de Durgan Nallar sobre propuesta metodológica de enseñanza y el de Rodrigo Borgia sobre gamificación de competencias masivas.

Se abordó la problemática de los videojuegos en forma integral: como industria, como bien cultural y por su impacto en lo social. Se puso foco en aspectos tan diversos como instituciones de promoción y desarrollo, educación, referentes históricos, relación con el arte, motores gráficos, diseño de audio y música, sistemas de monetización, realidad virtual, narrativas transmedia, gamificación.

Desde la óptica del funcionamiento como industria, se presentaron los motores Unity, Unreal Engine y Godot, este último un desarrollo íntegramente argentino de Juan Linietzky y Ariel Manzur. Jay Santos, aterrizado desde Brasil en representación de Unity Engine, brindó una charla donde planteó tips de trabajo desde el motor con realidad virtual, un tema que está irrumpiendo con fuerza y podría cambiar nuestra experiencia general con los videojuegos. Diego Ruiz, director de Dedalord Games dio su presentación sobre formas de monetización en videojuegos.

Mariano Guerino, músico, explicó especificidades sobre diseño de audio y musicalización en videojuegos. Mientras que Luján Oulton introdujo el concepto de art games en el marco de su proyecto Game On! El arte en juego, y señaló la enorme capacidad expresiva y comunicacional que tienen los juegos de video como plataforma.

Martina Santoro y Oscar Gómez Poviña productora y guionista de Okam Studio hablaron del proceso de desarrollo de la hermosa aventura gráfica The Interactive Adventures of Dog Mendonça and Pizzaboy basado en un cómic portugués.

Como decíamos más arriba, en cuanto a las expansiones del universo de los juegos, se hizo énfasis en el tema de realidad virtual no sólo por la capacidad inmersiva en el campo del entretenimiento sino también por sus posibilidades en el uso como simuladores para capacitación o rehabilitación, entre otras. La empresa itBAF Planeta Guru habló sobre VR e hizo una presentación de productos y aplicaciones. Gonzalo Speranza y Esteban Echeverría de la productora Nuts Media dictaron un curso sobre diseño transmedia certificado por el IEEE CIS.GTC.

Como organizaciones volcadas a la promoción de la actividad y el desarrollo de videojuegos estuvieron representadas FUNDAV, Fundación Argentina de Videojuegos, cuyos miembros Alejandro Iparraguirre y Agustín Pérez Fernández definieron sus alcances y objetivos, y VGGE, organizadora del track, quien también presentó su orientación y temas de incumbencia.

La historia no faltó, y en el marco del encuentro se hicieron tributos a popes de la industria como Steve Russel y el MIT y a Gabe Zickermann. El último día nos hicimos tiempo para las fotos y las entregas de medallas de IEEE, Universidad de Mendoza, GTC.CIS y VGGE.

Visiten VGGE en: http://sites.ieee.org/uruguay/vgge





PUNTO GAMING

MIRALO EN VIVO EN
WWW.PUNTOGAMING.COM
TODOS LOS JUEVES, 19.30HS



¡Tu lugar de encuentro con el Mundo Gaming!

 /PuntoGaming  @PuntoGaming  /PuntoGamingTV

REC •

HD
F 5.6
ISO 100



¡Conocé a tus ídolos como nunca antes!











*EL PROGRAMA SE EMITE CADA 15 DIAS



Cthulhu Virtual Pet y un hallazgo macabro

Prendimos la Ouija y entrevistamos a Lovec... a Guillermo Ferrari

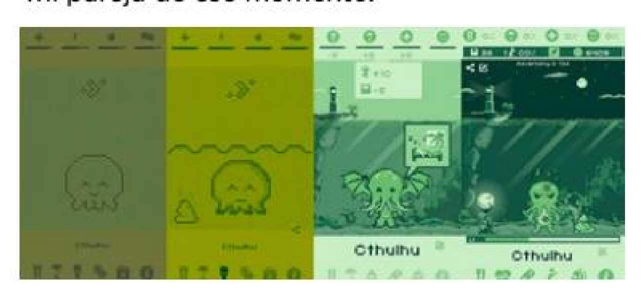
***CTHULHU VIRTUAL PET** es una especie de Tamagotchi gratuito basado en los célebres mitos de H.P. Lovecraft (EE.UU., 1890 - 1937). Un simulador de mascota, sólo que esta es bastante grande, ejem. Bastante grande.*

Guillermo Ferrari vive en la verde Concordia, Entre Ríos, y desde su lóbrega oficina del terror asusta gratis a cientos de miles de cobardikas del App Store y Google Play. Es autodidacta, hace todo prácticamente solo (uno de esos raros especímenes lovecraftianos de la industria), tiene 32 años y en sólo diez materias más se va a recibir de Analista Informático en la Universidad Empresarial Siglo XXI.

Debido a que adoramos secretamente a Cthulhu (Ph´nglui mglw´nafh Cthulhu R´lyeh wgah´nagl fhtagn!) quisimos entrevistarlo. No a Cthulhu sino a Guillermo Ferrari. Fue un proceso burocrático pero lo conseguimos. Tuvimos que esperar a que hubiese luna llena, reinstalar Windows 95 y sacrificar un par de gatos.

Decinos por Dios por qué hiciste esta monstruosidad.

Cthulhu Virtual Pet es una mascota virtual con un estilo retro. Tiene la particularidad de que su personaje es el mismísimo Cthulhu. Fue un proyecto para aprender a hacer juegos con mi pareja de ese momento.



Claramente tiene un estilo retro. ¡Es un Cthulhulito adorable! ¿Cómo fue el proceso de diseño de este picor lovecraftiano? Contanos el paso a paso.



El proceso del diseño fue evolucionando, al principio se inspiró en las mascotas actuales que uno encuentra en las tiendas mobile y luego con el feedback de los jugadores se empezó a cambiar la interfaz y las mecánicas hasta alcanzar el diseño actual. Aún tiene mucho por mejorar y tengo pensado retomar el proyecto pronto con muchas ideas y experiencias que adquirí este año. El juego está en 11 idiomas. Gracias a la comunidad de jugadores es que se logró traducir en tantos idiomas. ¡Estoy muy contento por eso!

Cabe notar que el juego es freemium, es decir gratuito (links para bajarlo al pie de esta página), monetiza con avisos y se puede pagar para eliminarlos, y de paso ayudar a su creador. ¿Qué tecnologías utilizaste y por qué? ¿Qué otras herramientas?

Utilicé Unity 3D, elegí este engine porque es el que más documentación podía encontrar, actualmente uso Aseprite para el diseño en pixel art y los programas de diseño como Paintstorm Studio para los dibujos convencionales, entre otros.

Por Durgan A. Nallar
Dan

Revoleá algunos tips para sobrevivir a la locura de criar a Cthulhu.

- En la noche usar el botón de Deep Sleep en la sección info o bajar el volumen de las notificaciones.
- Controlar el peso mediante actividades en el icono del corazón, para aumentar o bajar de peso.
- Para que evolucione más rápido no tenés que dejar que Cthulhu se enoje y te coma los seguidores.
- Si llega a pasar, podés revivirlo con 100 monedas que ganás en los minijuegos.
- Podés poner el nombre de tus amigos o no tan amigos en la lista de seguidores para que Cthulhu se los coma.
- Lleva aproximadamente cuatro días evolucionar si tenés todos tus seguidores, así que la paciencia es fundamental.

¿Por qué autodidacta?

Desde chico generalmente aprendí casi todo lo relacionado con la informática e inglés solo, me siento cómodo de esta manera, me gusta hacerme preguntas, investigar cómo se hace y luego hacerlas. Soy consciente de que las capacitaciones suelen ser muy útiles ya que reducen la curva de aprendizaje, pero en mi caso disfruto mucho en la manera que voy descubriendo las cosas. Mis padres y amigos me apoyan en lo que hago y eso me da mucha confianza para continuar aprendiendo.

Si tuvieras que empezar de nuevo, ¿qué harías otra vez, qué harías mejor, qué no volverías a hacer?

Hice lo mejor que pude con el conocimiento y recursos que tenía en ese momento, tengo que mejorar mucho; el sistema de idiomas, balancear muchas cosas y darle una dosis más de entretenimiento e innovación. Aprendí mucho y posiblemente luego de que termine The Cats of Ulthar venga un cambio muy grande con muchas novedades que tengo en mente.

Hablanos de ese nuevo proyecto, The Cats of Ulthar. ¿De qué se trata? ¿Cuándo esperás tenerlo listo? ¿En cuál etapa está el desarrollo?

Es un juego basado en un cuento muy corto de Lovecraft, Los gatos de Ulthar. Al ser tan breve tuve que ingeniarme para contar la historia y agregarle otros ingredientes. Se tratará de tres adolescentes, Alice, Naka y Kami, que accidentalmente entrarán en la casa de los ancianos que matan los gatos en el pueblo de Ulthar por placer. Esta aventura coincide justo con la maldición que realiza un extraño niño llamado Menes, dueño de un gatito negro perdido. La casa de los ancianos esconde muchos secretos y guiños a otras novelas de Lovecraft, esto mezclado con la maldición tratará de ser una aventura interesante. El estilo será una especie de survival (como Resident Evil y sus famosos puzzles). Espero tenerlo listo a fin de año. Saldrá para Android e iOS, y trataré de ver cómo hacer para ir a Steam para PC/Mac.

¿Qué diferencias hay entre Cthulhu Virtual Pet y The Cats of Ulthar?

La diferencia es enorme, Cthulhu Virtual Pet es un juego más casual. La experiencia que quiero transmitir con The Cats of Ulthar es totalmente distinta, quiero que el jugador tenga una inmersión mayor. Contiene un guión y otros elementos que lo diferencian de la mascota virtual.



¿Qué pensás de la industria de videojuegos?

Es una industria difícil, pero me encanta porque mezcla todo lo que me gusta hacer, dibujar, programar e inventar historias. Disfruto mucho haciendo juegos y quiero hacer esto por mucho tiempo.

Si tuvieras que cambiar algo en el mundo, ¿qué sería?

Es difícil saber qué cambiar, seguro que si cambio algo, lo rompo más de lo que está. Quizás suene un poco ingenuo, pero me preocupa bastante el tema de la contaminación, así que seguro cambiaría algo por ese lado.

¿Existe Cthulhu? ¿Va a surgir del océano y nos va a liquidar a todos?

Muchos dicen que el juego es un sistema de adoración a Cthulhu y que mientras más lo juegan él va a despertar, jaja. Estará en cada uno creer o no en Cthulhu. Por mi lado es un personaje de ficción, aun así es tan poderoso su personaje que de alguna manera cobra un fuerte protagonismo en la imaginación de cada uno. [i]

MÁS INFORMACIÓN
www.facebook.com/cthulhuvirtualpet
www.facebook.com/TheCatsOfUlthar
@cthulhuvirtual



Elige tu propio Batman

Batman: The Telltale Series presenta un sólido primer episodio

ESTE AÑO HAY TRES FORMAS DE SER BATMAN: ***la primera, jugar a Return to Arkham, la colección que remasteriza la saga de Rocksteady, pero que no tiene fecha de lanzamiento definida. La otra, es comprar un casco de VR y gastar veinte dolarucos en un juego menor de una mísera hora de duración. La tercera, sin embargo, es la más interesante.***

Por Santiago Figueroa
BatiMorton

A esta altura, Telltale ya se hizo la fama y se echó a dormir. Sus juegos son más cercanos a una novela visual con quicktime events que a la aventura gráfica. A los que no disfrutan de sus juegos, no van a empezar a hacerlo ahora. Los que sí, tienen varias joyas para fichinear como la primera temporada de The Walking Dead o The Wolf Among Us, cuya historia funciona de precuela a los cómics de Fables.

Cuando adaptan el noveno arte, los de Telltale están en su salsa. Será porque la estética es cercana, será por la estructura episódica. ¿El problema? Batman es universal. Está en todos lados. ¿En qué inspirarse para contar una nueva historia del huérfano vigilante? ¿El imaginario de Tim Burton? ¿La mirada de Christopher Nolan? ¿La época dorada de los cómics? ¿Las series de TV? ¿La saga Arkham?

La respuesta es: ¡todo! El canon telltaliano de Batman tiene una pizca de cada continuidad existente, pero en especial, un amor al personaje, a su historia, que transpira en cada píxel. Arrancamos persiguiendo a Catwoman por los techos y en el medio nos agarramos a piñas con unos maleantes: hay que tocar el botón que nos piden en el momento que aparece en pantalla para optimizar el combate.

En lo que hay que tener reflejos rápidos, sin embargo, es en las respuestas. Todo lo que elegimos decir es crucial para el desarrollo de la historia, y la gente anda bastante preguntona. Durante el apoyo a la campaña de Harvey Dent, se nos aparece el capomafia de Falcone con una propuesta, los periodistas nos persiguen por una declaración, un amigo de la infancia vuelve a Gotham y Alfred nos sermonea como de costumbre. Pasamos la mitad del tiempo como Batman, pero las partes más divertidas son cuando nos calzamos el disfraz de Bruce Wayne.



Tres agregados tiene esta nueva incursión: en principio, un "nuevo" engine (se ve como el de siempre, mejorado) que le permite contar con un apartado visual superior al de anteriores juegos de Telltale. Segundo, un modo que permite no sólo interactuar con objetos en un escenario, sino también vincularlos para llegar a conclusiones o estrategias, lo que saca a relucir el lado detectivesco de Batman. Esto arrima el bochín hacia las aventuras gráficas tradicionales. Tercero, un sistema de crowd-play, en el que nuestros amigos se pueden conectar a la partida. Ojo, en este modo gana la opción más votada. Caos garantizado.

Muchos juegos nos proponen ser el caballero de la noche, pero sólo nos permiten ponernos las botas de una versión en particular. Acá la personalidad del superhéroe y de su alter-ego la decidimos nosotros. ¿Es un tipo amargado? ¿Es iracundo? ¿Es tímido y parco? ¿Es jodón? Cada uno tiene el Batman que se merece. Con suerte, el que necesitamos. [i]



Enderal

Volver a Skyrim

CINCO AÑOS PASARON DE AQUELLA NOCHE en que llegamos a Skyrim en un carro tirado por caballos. Nos iban a cortar el pescuezo, pero nos pusimos el casco y después apareció el dragón, escapamos por las mazmorras... bueno, ¡qué aventura! ¿No querrían volver a experimentar esa sensación de épica?

La comunidad de The Elder Scrolls es enorme y laboriosa. Hoy existen mods que permiten ver el juego como si hubiese sido lanzado ayer. Gráficos renovados, efectos increíbles, climas, líquidos, modelos de una belleza insólita. La colección de mejoras gratuitas (y otras pagas) parecen infinitas.

Enderal es lo último, o por lo menos lo más sorprendente que se vio en este tiempo. Es un mod alemán que estuvo cinco años en desarrollo (sí, desde 2011). Por fin fue lanzado y se puede descargar e instalar gratis –siempre que tengamos un Skyrim original– para disfrutar de alrededor de 30 horas de aventura.

¿Por qué vale la pena descargar sus 8 GB? La respuesta es: porque está bárbaro. Es un mod único porque cambia una enorme cantidad de cosas del juego. Se trata de una aventura mucho más lineal ambientada en un mundo pequeño, con una historia de fondo que recuerda a Mass Effect, aunque suene raro. Una colosal civilización guerrera destruyó el mundo y está regresando. El guión de Enderal compensa los tamaños del territorio explorable con mayor foco en los personajes y el conflicto. "Una historia poco convencional con componentes psicológicos y filosóficos", dice en la web oficial del mod.

Se puede decir que la historia es más sólida que la de Skyrim.

¿Qué más vimos? El sistema de skills cambió por uno clásico. Se sube de nivel con puntos de XP y leyendo libros. No hay más transporte instantáneo sino unos bichos alados que te llevan de un lugar a otro. Gráficamente es hermoso, y aunque las voces están en un inglés medio zonzo, termina siendo una aventura que se disfruta muchísimo. [i]

Se puede encontrar en enderal.com



BIT BANG FEST VIDEOJUEGOS SEGUNDA EDICIÓN

¡Vuelve el mejor festival de videojuegos board games y delirio gamer del universo! Vamos a tener de todo, incluyendo indies, conferencias, talleres y noticias en vivo con fichines en pantalla gigante. In Position el sábado 17 de septiembre en la Escuela de Arte Multimedial Da Vinci. Organizado por [i].

Regístrense en: davinci.edu.ar/eventos



MEMORIA DEL JUEGO

Historia novelada de la automática, los juegos, los videojuegos y los juguetes como nunca fue contada. El tercer y último libro de Diseño de juegos en América latina es una máquina del tiempo. Estamos en preventa y queremos lanzarlo antes de la Navidad.

Reserven su ejemplar y bajen la primera parte gratis en **gamedesignla.com/libro**.



Por Durgan A. Nallar


Se llevó puestos a Facebook, Instagram, Tinder, Snapchat, Twitter y más. Lo juegan personas de 8 a 70 años. Genera cerca de 10 millones de dólares de ingresos por día. Es la primera vez que un juego en línea se instala masivamente en la realidad física, y es para bien. El impacto social es enorme.
SAMANTA NIZ



VEMOS GENTE BLANCO TETA CAMINANDO POR TODAS PARTES. Y vemos también alegría, entusiasmo, sinergia. Pokémon GO es un fenómeno desde que lo anunciaron, allá por 2014, cuando Satoru Iwata, The Pokémon Company y Google se mandaron la broma del Día de los Inocentes, la «Pokémon Challenge» que casi nos mata de ansiedad.

Nos moríamos por que la bendita joda fuese cierta. Luego vino Ingress, Niantic, Iwata que estaba loco como una cabra y era divino y genial. El 6 de julio Pokémon GO salió en Australia, Nueva Zelanda y los Estados Unidos. El mundo enloqueció. Millones, literalmente millones de tipos en todo el planeta se consiguieron el APK. Los servidores de Niantic comieron tierra mal. Los días siguientes fueron desesperantes. Niantic trabajaba sin descanso para solucionar los bugs típicos de todo lanzamiento al mismo tiempo que luchaba para que la astronómica transferencia de datos que requiere el juego no hiciera estallar la Tierra. El lanzamiento en Japón fue un tembladeral, que para colmo se enredó con casi dos mil locales de comida rápida convertidos en paradas y gimnasios.

Por fin, tras eliminar el acceso de terceros a la base de datos, que se estaban comiendo el 80 por ciento de los recursos incluso con la nube de Amazon de por medio, Pokémon GO lanzó en Argentina y los países vecinos. La fecha mágica fue el 4 de agosto.



Durante esos días, en plena espera que desespera, los que hacemos periodismo de videojuegos recibimos má s de todo tipo, incluso universidades se sumaron a la locura. Allí vimos los que confundían realidad virtual con realidad aumentada, y los típicos opinólogos que ven todo como un gigantesco final del mundo.

Este cronista no salía de su asombro. En ese tiempo, hicimos notas sobre el juego, qué es, por qué es un fenómeno, cómo aprovechar la «fiebre Pokémon» para aumentar la clientela de bares, eventos y negocios de toda clase. Vimos aparecer una nueva profesión, la del Entrenador Pokémon a $200 la hora, y la del que ofrece consultoría u organiza safaris por el conurbano. Una nena se hizo rica vendiendo jugos y papas fritas en la yeca.

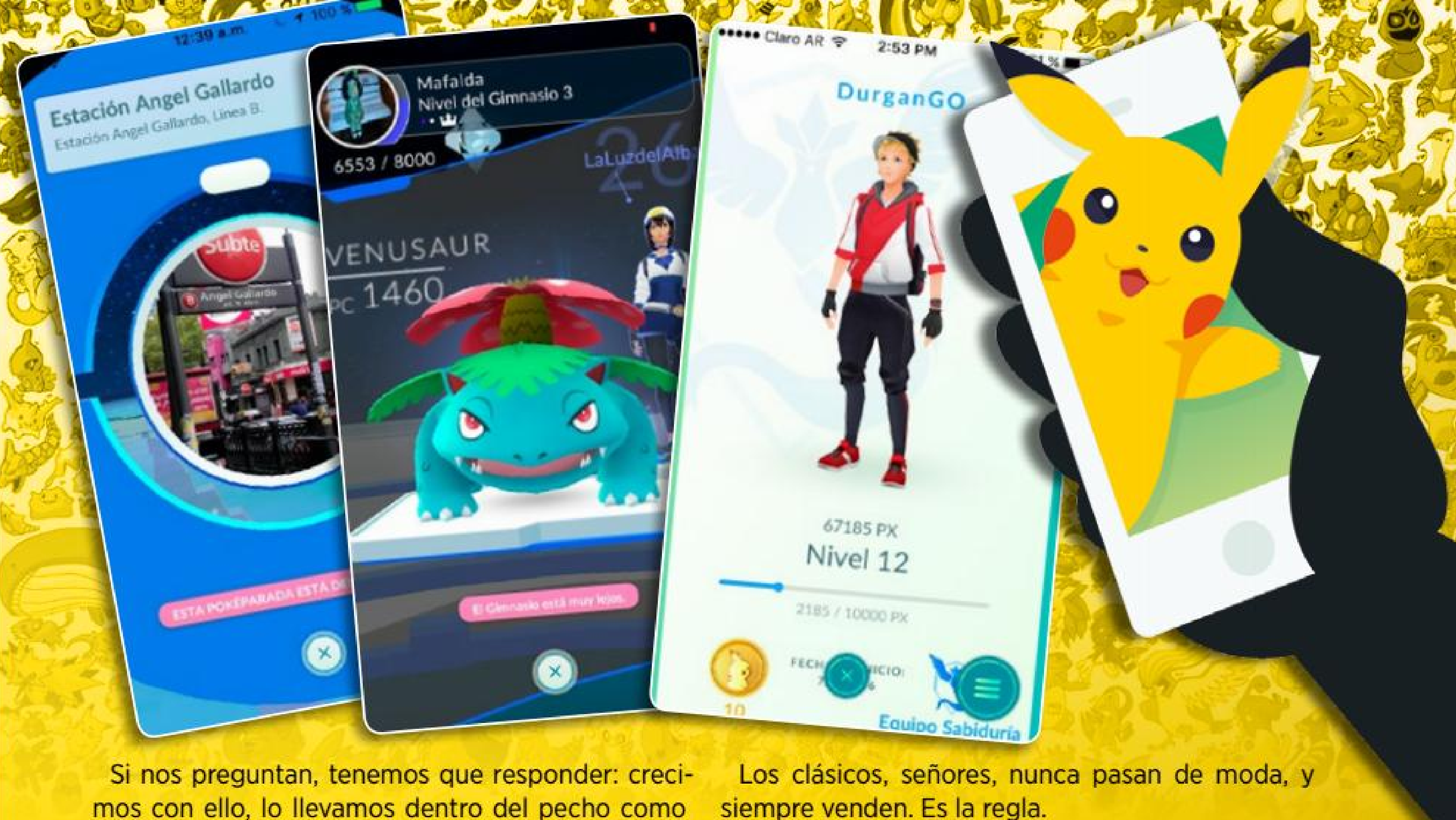
Vimos al periodismo inescrupuloso de siempre, que acusa a los videojuegos de todos los males, y el que se aprovecha de cualquier cosa que haga bulla: dijeron que a ese lo robaron por jugar, al otro lo atropelló un tren, aquél perdió dos dientes por descuido. Bueno, tal vez este último sea el único caso real en todo este despelote. Oliver Stone dedujo que Pokémon GO es una nueva forma de vigilancia (como si existiera alguna privacidad en las redes sociales). Autoridades religiosas y políticas –incluyendo Illuminatis– asomaron de las sombras para advertirle a la humanidad que el peligro es grande y va en serio. Algunos se ofendieron porque la búsqueda de monstruitos de bolsillo cruzaba cementerios, parroquias y museos.

Par favar. Hay tipos que se caminan todo (no olviden el protector solar, es más importante que el cargador extra de batería) y que se quedan absortos mirando una placa, o un lugar, al que jamás hubiesen conocido de no ser por Pokémon GO. Por esto también es un fenómeno.



Muchas preguntas son respecto a las razones por las que el juego estaba volviendo locos a todos, jugadores o no. Muchos afirman, de hecho, que la fiebre va a bajar y todos recuperaremos nuestra habitual temperatura.

Lo cierto es que este 2016 la marca Pokémon cumple veinte años. Apareció en 1996 de la mano de Game Freak, Creatures, Inc. y Nintendo, una jugosa sociedad conocida como The Pokémon Company. Primero fue como videojuego para Game Boy, la súper popular consolita portátil, y de ahí saltó a consolas, televisión, juegos de naipes coleccionables, comics, juguetes y accesorios de todo tipo. Así que es muy probable, por no decir seguro, que el mundo nunca olvide a Pokémon. Hay fanas de 5 a 50 años.



Si nos preguntan, tenemos que responder: crecimos con ello, lo llevamos dentro del pecho como se lleva un corazón. Amamos a esos pequeñitos peleadores con hocicos, aletas, colas, gases, como sean que estén. El entusiasmo que todos tenemos por Pokémon GO tiene que ver con lo mismo que nos entusiasma de Stranger Things: nostalgia, y también muchas, pero muchas ganas de volver realidad un viejo sueño: buscarlos y atraparlos a todos. «¿Te imaginás si pudieras agarrarlos en la vida real?», nos preguntaba el trailer de aquella vieja broma, que después fue anunciada como posible. La tecnología móvil venía a cumplir el sueño, mamita querida. Entonces vimos las imágenes promocionales, las familias revoleando Pokébolas a un Charizard, sorprendiendo a Pikachu tras unas flores, corriendo desaforados por la 5ta. Avenida para atrapar en masa al poderoso Mewtwo. Nos corría un frío por el cuerpo. ¿Cómo no morirse de alegría? ¿Cómo alguien no puede entender el fenómeno?

Pokémon GO llegó para quedarse, porque aunque esté pasando la fiebre, la locura hermosa que todos tenemos ahora, hay razones de mucho peso por las que sentimos que estamos en la rara presencia de un clásico. Es decir, de esos juegos que llegan y lo cambian todo.

Los clásicos, señores, nunca pasan de moda, y siempre venden. Es la regla.

Veámoslo así: la llegada de Pokémon GO implica que por primera vez en la historia humana la virtualidad se haya fundido con la realidad de una manera tan masiva. Es un hecho inédito que un MMORPG –un juego de rol multitudinario en línea– se traslade a la realidad física y sea experimentado por una vasta mayoría de la sociedad global urbanizada. Pokémon GO vino a alterar la percepción de muchos que hasta hoy no registraban del todo lo que implica la tecnología de la realidad aumentada.

Hasta ahora, había aplicaciones y software que la utilizaban para mostrar avisos que repentinamente «saltan» de una página impresa a través de la pantalla del móvil, o que animan los garabatos con crayón de tus hijos, o esas genialidades poco conocidas como Ink Hunter (http://inkhunter.tattoo) que te deja diseñar y probarte un tatuaje antes de eternizarlo en la piel. Pokémon GO demostró que hay mucho para hacer con esa tecnología. Podemos esperar una invasión de aplicaciones y juegos con realidad aumentada, geolocalización y todos los chiches imaginables. Por eso decíamos que es un clásico, y es por eso que lo calificamos con un 90% aquí en [i], 90 de clásico, más allá de los defectos que pueda tener, más allá de cómo mejore, empeore o termine, si es que termina alguna vez.

CÓMO POKÉMON GO MATÓ AL PORNO

Luego de la decadencia del siglo III y tras la invasión de los germanos en el año 476, cayó el Imperio Romano de Occidente dando paso a un fin y a un comienzo: la desaparición de un imperio que parecía inquebrantable y el avance definitivo hacia la Edad Media. Cambia, todo cambia. Y ahí andaba el porno: tranquilo, manso, pavoneándose como el rey de reyes, manteniéndose estoico durante años como el Santo Grial de la web. Todos lo buscaban, todos lo deseaban, todos lo querían: Internet era suyo. Sin embargo, como señal de cambio de época, el viernes 24 de junio de 2016 apareció el primer síntoma: "Brexit" (en una línea: Gran Bretaña dejando la Unión Europea) superó el número de búsquedas de una de las palabras más googleadas en el mundo como es "porno".

Lo que vendrá después, tras la abrumadora salida de Pokémon GO en Estados Unidos, Australia y Nueva Zelanda, será un pase de banda con hidalguía: el mismísimo corazón del porno tuvo que reconocer que su reinado empezó a resquebrajarse. "Felicitaciones @NintendoAmerica! Rompieron Internet. Pokémon GO es oficialmente más popular que el porno", tuiteó la cuenta @YouPorn, uno de los portales de videoshare más importantes del planeta. Sorprende, pero es así: según Google Trends, la búsqueda "Pokémon GO" superó la de "porn" por amplia diferencia. En Argentina, en un sesgo que va del 10 al 16 de julio (fecha de máxima exposición del GO), las búsquedas dieron que de cada 21 búsquedas de "porno" hay 100 de "Pokémon GO". La victoria es incuestionable.

Y, como coletazos de esta tromba, hasta la búsqueda "Pokémon" en Pornhub se incrementó de manera exponencial: subió un 136%. Esto, por caso, le vino al pelo a Strokémon: A Porn Parody, la parodia XXX protagonizada por Dikachu (mejor no indaguen, por favor). Algo está pasando, algo bien grande. En efecto, surge una pregunta: ¿Por qué se dio este movimiento tan brusco? Va una razón sencilla y enrevesada a la vez: porque todo el mundo está hablando de Pokémon GO al mismo tiempo.

A la sazón, gracias a la realidad aumentada, ya se encontraron Pokémon en sex shops de Gran Bretaña (buscar "Pokémon GO has suddenly made this sex shop very popular"), en algunos stripclubs (algunos son fotomontajes, ojo) y hasta hay toda una movida llamada "Pokémon GO nudes" (con inocentes Diglets, Pokémon con forma sugerente, apareciendo espontáneamente en situaciones sexuales). Pero hay más: Pokémon GO tiene más descargas que la plataforma de levante Tinder. E, incluso, sus usuarios mantienen más horas de exposición delante del videojuego de Nintendo que frente a la aplicación de citas. Por todo esto, sin lugar a dudas, estamos ante un cambio de era. Y, así como cayó el Imperio Romano y se desplomaron otros imperios, llegó el día menos pensado: Pokémon mató al porno.



Por Hernán Panessi | @hernanpanessi



SÚPER CONSEJOS PARA ENTRENADORES

En nuestro website podrán encontrar una nota con los mejores consejos que fuimos encontrando para explotar el máximo el juego. Dirijan sus nuevos rastreadores a: goo.gl/Qx4BOV

El juego de Niantic en su actual versión es la punta de lanza de una serie de actualizaciones. Tiene 142 monstruitos para coleccionar, correspondientes a la primera generación de la serie Pokémon. Hay otros tres exclusivos de cierta área del mundo: Farfetch'd (Asia), Mr. Mime (Europa) y Kangaskhan (Australia), tres aves legendarias (Articuno, Zapdos y Moltres) que no aparecen en el juego porque se reservan para eventos de captura especiales, y no parecen estar Mew, Mewtwo ni Ditto. En total suman 151. Pero existen otras cinco generaciones de monstruitos, y a fin de año sale la dupla Pokémon Sun y Pokémon Moon, que van a llevar el conteo a 729 criaturas o algo así (y que además traen un kilotón de novedades, como nuevos diseños para los Pokémon clásicos). Es decir, hay GO para rato. La fiebre va a pasar, siempre se va en unos tres meses como mucho, pero el juego va a seguir siendo uno de los más populares del mundo del entretenimiento móvil y de la industria en general.



Además, Pokémon GO es mucho más complejo de lo que parece a primera vista. Es típico de los grandes juegos que parezcan muy simples; de hecho, es una señal de que están bien diseñados. Cuando nos pusimos a analizar las reglas y todos los detalles que presenta, también creíamos que se trataba de un juego más simple. Escribimos ya cuatro páginas de reglas y todavía no terminamos (goo.gl/bBXXtZ). En el análisis concluimos que tiene todos los elementos de la estructura lúdica que se requieren para ser un producto duradero y por completo atractivo, por no decir la mala palabra (adictivo).

Esto es: un sistema de progresión, una curva de dificultad, objetivos de corto, mediano y largo plazo, y un sistema de recompensas interdependientes. Nosotros jugamos a atraparlos a todos, y Pokémon GO juega a atraparnos a nosotros.

Algunos nos preguntaron cuál es el objetivo del juego. El objetivo es «atraparlos y evolucionarlos» a todos; es lo que llamamos un objetivo de largo plazo. A un vejete se le puede explicar que es como un álbum de figuritas para que lo entienda: algunas son difíciles, otras se repiten hasta el hartazgo (hola, Pidgey), completar la colección te hace brincar de orgullo y felicidad. Por otra parte, hay objetivos de acumulación, los que llamamos de medio plazo, y que en este caso consisten en que subamos de nivel y consigamos los elementos apropiados para tener chance de atrapar monstruitos más poderosos y difíciles (las Super Balls serían un ejemplo). El objetivo inmediato de la partida es movilizarse, rastrear y capturar a los Pokémon (no, no se dice «pokemones», queridos colegas).

Pokémon GO vino a mostrar cuánta alegría y cordialidad puede generar un juego. Porque los juegos, micos queridos, nos hacen mejores, nos dan alegría y logran que el día cambie por completo. Esto se debe, para quienes no lo saben, a que los juegos –cualquier tipo de juego, incluyendo a los videojuegos– son en verdad un poderoso mecanismo motivacional. Es la razón por la que se pueden utilizar con éxito en el tratamiento de depresiones y otros problemas como el autismo. Jugar es necesario para la salud mental, para el aprendizaje y para la socialización.

Los muchachos del gimnasio

No falta el que se escandaliza, porque no entiende o porque tiene miedo. Dijeron que los jugadores nos íbamos a asesinar a palos, nos iban a robar, violar, maltratar, burlar y meternos en una Poké Ball. Lo que siempre dicen de los que juegan.

Este cronista recorrió plazas, calles, avenidas y muelles de la ciudad de

POKÉMON COMPETITIVO

Por Alan Collia, redactor en jefe de la Liga Fancross Pokémon

Con toda esta movida que representa el hype por Pokémon GO, no se nos ocurrió mejor idea que repasar un poquito el pasado (y futuro) de la franquicia en la que se origina este fenómeno.

Cerca de 2014, Pokémon y el juego competitivo comenzaron a ir de la mano en nuestra región. Gracias a la insistencia y creación de torneos con el formato oficial, conocido como "VGC" (sigla para Video Game Championship), fue que The Pokémon Company posó el ojo no sólo en Argentina, sino engt toda Latinoamérica, delegando la sanción de torneos oficiales con chances de ganar Championship Points. Estos puntos son los que debemos obtener si queremos calificar y participar en el Mundial que se lleva a cabo todos los años en distintas partes del mundo.

Este 2016, gracias al increíble crecimiento que tuvo esta actividad, Argentina fue el primer país latinoamericano en tener un torneo a nivel nacional, y no sólo eso, además hay tres jugadores de este suelo dentro del Top 4 de América latina. Al menos once más están clasificados -y viajarán a jugar- para el mundial de este año, que se desarrollará en San Francisco, California, durante el mes de agosto.



¿Pero cómo funciona este formato? A diferencia de lo que muchos conocen, VGC no funciona por medio de "tiers", sino que cambia de reglas año a año concordando con el juego más nuevo de la línea principal. Por ejemplo, en 2016 sólo pueden usarse cartuchos de Omega Ruby y Alpha Sapphire. Aparte, hay una lista de Pokémon prohibidos o limitados por sus stats extremadamente elevados o por ser únicos de evento. Estas regulaciones pueden ser por completo distintas en 2017, con la inminente salida de Pokémon Sun & Moon.

Hoy no se están realizando torneos ya que finalizó la temporada, pero dentro de unos meses volverán a jugarse dentro de la temporada 2017, y se usarán las reglas de VGC 16, hasta el primer día de enero.

Para más información sobre el tema, visiten el grupo de Facebook Liga Fancross Pokémon. Allí podrán sacarse todas las dudas que tengan.

Buenos Aires tratando de documentar el fenómeno. Lo único que vio fue gente feliz. Gente maravillada, gente saltando, gente abrazándose, gente enamorada agarrando Pokémon mientras iban de la mano. Sólo cosas buenas. Es emocionante. Es la tecnología haciéndonos mejores, porque nos sacó a caminar a todos los nerdos que desde el secundario no movemos el ass ni para ir a la pizzería; porque nos reunió bajo el sol y la luna, nos hizo reconocernos, nos hizo sonreír, nos hizo palmearnos la espalda. Era común estirar un ojo pa' ver la pantalla del vecino y confirmar, sonrisa mediante, que también estaba quemando batería con Pokémon GO. «¿De qué team sos vos? Yo soy del Valor», me dijo un tipo grande en una esquina (por la que al rato pasó Ramza Pilgrim). «¿Cuántos agarraste?», me preguntó un nene en el Parque Centenario, donde estaba de cacería con mis hijos.

Pobres mis pequeños. Uno tiene Windows Phone, la otra Android pero incompatible con el juego. Mejor, les dije, porque si no van a llevarse un montón de materias en el colegio (no están todavía muy convencidos). Una mañana salí de mi departamento y había un viejito mirando hacia un cartel de la vía pública. Me dije: «no, no puede ser», y me acerqué. Sí, estaba fichineando. Denodada lucha contra un esquivo Rattata. El hombre estaba en sus 65 o 70 años, fácil. ¡Qué bárbaro!

Te odio, Rattata

Un buen juego freemium –es decir, de descarga gratuita y monetización interna– sólo te vende tiempo. En Pokémon GO se puede jugar sin poner un dólar, pero si uno quiere ahorrarse tiempo, y ahora también distancia, está la posibilidad de comprar con dinero real el oro virtual que permite adquirir módulos cebo (atraen a los Pokémon a las paradas), incienso (los atraen al jugador), Super y Ultra Balls, espacio en la mochila y en la Pokédex, y otras macanas. Por ejemplo, podríamos querer comprar varias incubadoras (se ponen adentro los

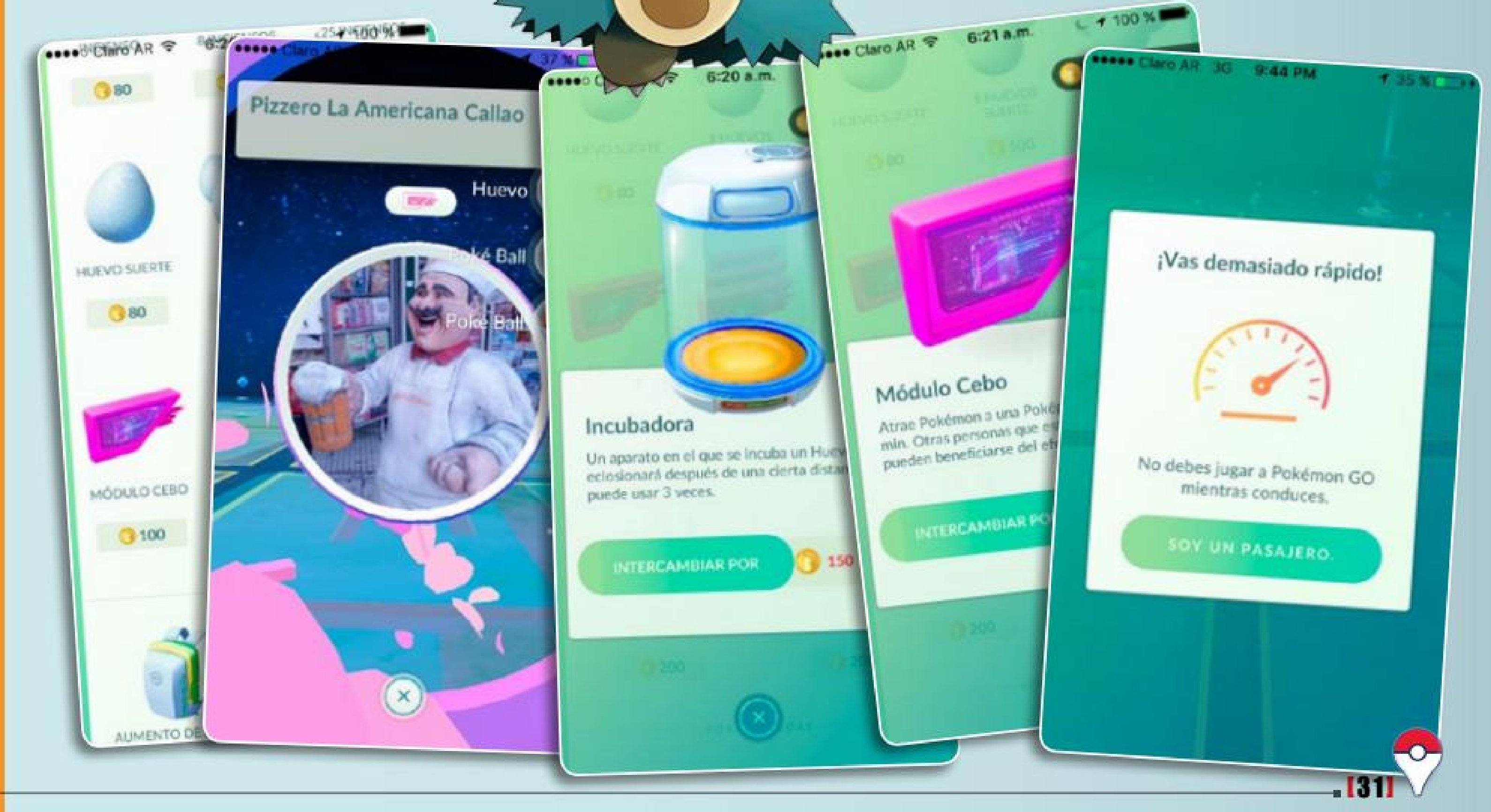
huevos que tiran las paradas para que eclosionen tras caminar dos, cinco, diez kilómetros) para caminar una sola vez y abrir varios juntos. Si uno tiene paciencia y cuerpo, basta con usar la incubadora infinita que trae el juego. Incubar de un huevo a la vez es para deportistas olímpicos o micos sin credit card.

Hábil jugada de The Pokémon Company. En el primer mes de vida del juego ya había recaudado 200 palos verdes. Ni hablar las acciones de Nintendo, ahora por las nubes, lo mismo que las de Unity 3D, el engine que Niantic utilizó para desarrollarlo. ¡Bien, loco!

Pokémon GO asigna paradas y gimnasios de acuerdo a los datos que toma de Ingress, el juego anterior de Niantic. En ese juego móvil, que todavía está activo y tiene millones de fanas en todo el mundo (pueden consultar ingress.com/Intel para ver un mapa demencial), los jugadores asignaban portales a monumentos, museos, murales, edificios y parques. Dice la historia que cuando Satoru Iwata de Nintendo supo de Ingress, hizo los arreglos para reunir las piezas necesarias para volver realidad el viejo sueño de atraparlos a todos: Niantic por su tecnología y experiencia, Google por sus mapas y The Pokémon Company para que suministrara su zoológico de bichos y su habilidad para desarrollar mecánicas roleras de alto engagement.

El genio detrás de GO es John Hanke, el creador de Keyhole, el mágico software hoy conocido como Google Earth. Y muchos años atrás, el responsable principal de un MMORPG raro (el primero en usar placas 3D del género) llamado Meridian 59 (3DO Company, 1995). Este muchacho del jopo viene laburando con tecnología de alto impacto social. Mencionamos esto porque vimos por ahí a muchos sabiondos quejándose de que «Niantic no es una empresa de juegos» y de que «no tiene experiencia, así que no es un juego, es una aplicación geolocalizada». Ignoremos a las bestias. En el pasado, fichineando M59 con módem, hacíamos guardia en tiempo real a las puertas de un castillo para defenderlo de los invasores. Parecía imposible, pero lo hacíamos. Hanke lo logró. ¡Montábamos guardia cuatro, seis horas, solamente parados delante de una puerta y repeliendo una bola azul que aparecía cada mil años! (OK, no está bueno elegir la profesión de guardián.) Para los curiosos, Meridian 59 hoy es de código abierto, pero se cae a cada rato.

El querido Satoru Iwata falleció en 2015, sin ver el sueño vuelto realidad. Por acá creemos que Pokémon GO es el mejor homenaje. [i]



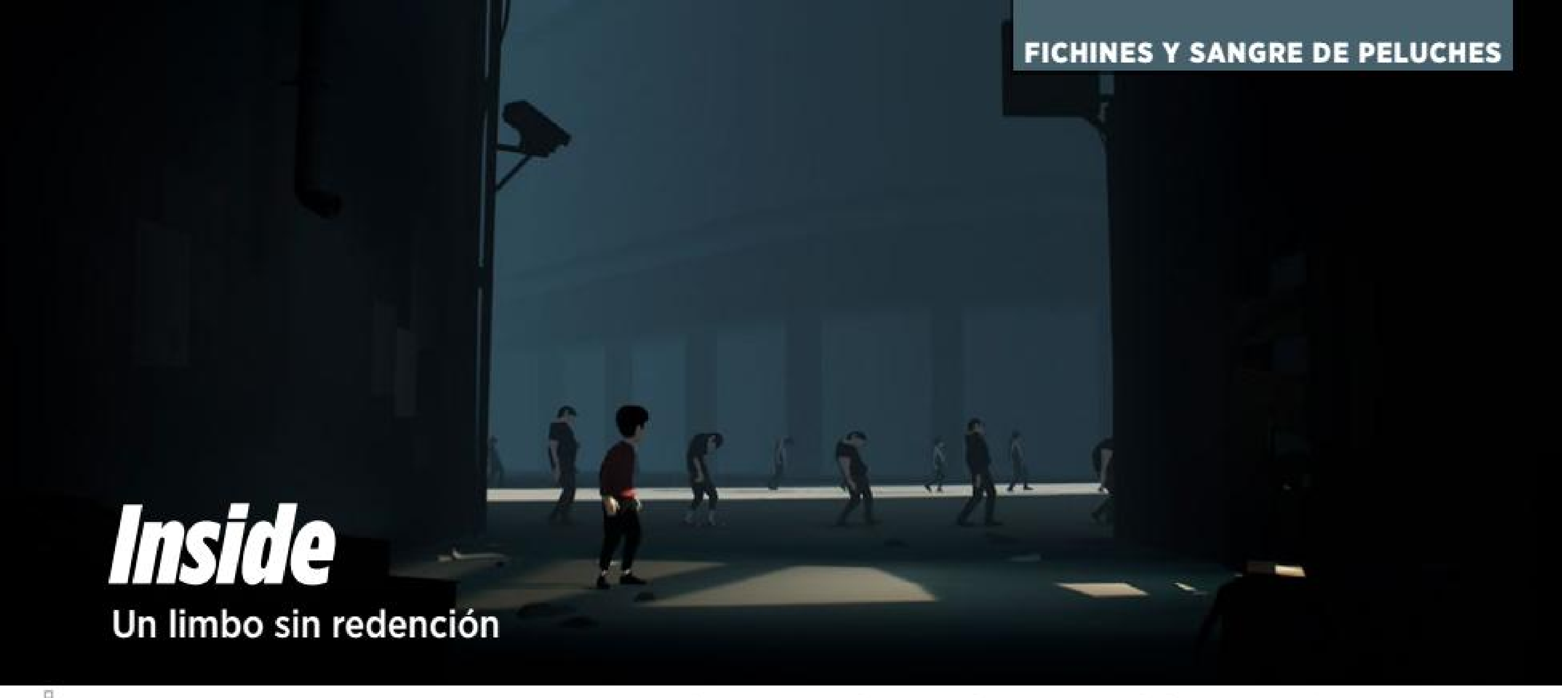

el festival de
VIDEOJUEGOS Y TECNOLOGÍA
más importante del país
visitá nuestro sitio web
www.argentinagameshow.com

LA CACERÍA

HEMOS ESCONDIDO unos cuantos Pokémon en las páginas de esta revista. Una vez que los hayas «agarrado», mandamos un email a revista@irrompibles.com.ar con tu nombre real, edad, cantidad de monstruitos detectados y –muy importante– página donde está cada uno. Muhahaha. ¡Los que acierten se llevan premio en el BIT BANG FEST este 17 de septiembre en la Escuela de Arte Multimedial Da Vinci! Más data en la página 23 de este número. *Ojo que no cuentan los Pokémon de la nota central.*



>>REVIEWS>>>>>



Inside

Un limbo sin redención

***PLAYDEAD ES EL ESTUDIO** que hace un tiempo nos hizo transitar por un siniestro Limbo donde se nos electrocutó, fuimos ahogados en ciénagas, desmembrados por sierras eléctricas, atacados por esbirros que acechaban en fábricas y bosques repletos de arañas gigantes cuyas patas se movían con hipnótica lentitud solo para dar a último momento la estocada fulminante con que atravesaban nuestro frágil cuerpo de niño. Sí, todo eso.*

Inside es su nueva creación y recuerda mucho a la primera. Es una aventura de plataformas y puzzles de acción. La perspectiva también es en tercera persona, side scroller, y el jugador representa a un niño que se mueve sobre un fondo monocromático superando peligros ominosos con rushes de adrenalina, como cuando nos salvamos por los pelos de ser despedazados por una jauría. O cuando nos atrapó bajo el agua el abrazo de una tétrica sirena que por supuesto bucea más rápido que nosotros.

Los puzzles van de ingeniosos a muy ingeniosos, con algo de lógica lateral para encararlos. Se usa la gravedad en ciertas locaciones y se incorpora un elemento que funciona muy bien: la capacidad de dirigir a otros seres mediante control mental. Los jugadores que gusten de explorar a fondo encontrarán rooms secretos con artefactos esféricos. Desactivarlos a todos habilita un final alternativo.

En cuanto a la historia, arrancamos en un bosque y vamos cruzando rutas cortadas por equipos de vigilancia: máquinas, hombres de seguridad, perrazos. Avanzamos intentando no ser vistos, encontramos animales muertos o agonizantes, ningún sobreviviente. Dejamos atrás zonas agrestes e ingresamos a construcciones grises donde las personas se convirtieron en entes sin voluntad, dominados por un sistema que los adiestra para fines vinculados al trabajo esclavo. Todo parece indicar que estamos infiltrándonos en el centro mismo del que proviene el desastre y, en mi opinión, que encontraremos una forma de detenerlo: o bien liberaremos a esa pobre gente, o bien volaremos el lugar entero. Con suerte, ambas cosas.

Sorprendentemente, (SPOILER ALERT) nuestra aguda inteligencia a la hora de resolver situaciones desaparece cuando nos metemos de lleno en una bola amorfa hecha de seres amalgamados que a todas luces es parte de un experimento cruel. Casi todos los juegos hacen que el jugador viva hacia el final algún tipo de apoteosis. Inside propone lo contrario. Al ser parte de esa bola informe de la que ya no podemos separarnos, no queda otra que ir de acá para allá tropezando sin rumbo aparente, lentos e incómodos, mientras somos observados con curiosidad por los mismos científicos que quizás quisimos escarmentar. ¿El final final? Bueno, no hay redención, amigos. La única que hay, insuficiente, es la de quien encuentra en la muerte una mejor opción que llevar una vida condenada a la esclavitud.

Todo en el juego es deshumanizado y si hay una crítica, o más bien un gusto amargo, es ese. En Limbo descubrías que el niño estaba condenado a atravesar un infierno cíclico en busca de algo que alguna vez había amado, eso tenía poesía. En Inside, estamos dentro de una pesadilla sin salida. Y así como el narrador de Stanley Parable cuestionaba cuál era realmente tu libertad de acción en su juego, nos preguntamos si el director Arnt Jensen no hace algo parecido: como diseñador se parece a uno de sus científicos, controlándonos de principio a fin para que terminemos exactamente donde él decidió; es decir, uno de esos animales agonizantes con los que nos cruzábamos al principio del viaje. [i]

LOS DATOS
- PLAYDEAD
- AVENTURA PLATAFORMA, PUZZLE DE ACCIÓN
- PC, XBOX ONE

QUÉ ONDA
EL nuevo juego del creador de LIMBO, tan oscuro como siempre.

LO BUENO
Excelente estética. Puzzles intelilgentes. Gran manejo de cámara.

LO MALO
Una historia deshumanizada que vale la pena atravesar, por dolorosa que sea.

Por Alejandra Bruno

80%

DOOM

Lock n' load!

¿CÓMO ES POSIBLE QUE EN 2016, VEINTITRÉS AÑOS DESPUÉS, salga un DOOM que es como un himno de amor y alegría al original? ¿Cómo es posible que les salga bien? Acá estamos, con la baba corriendo mientras rejugamos la fantástica campaña infernal que ofrece el más reciente juego de id y Bethesda.

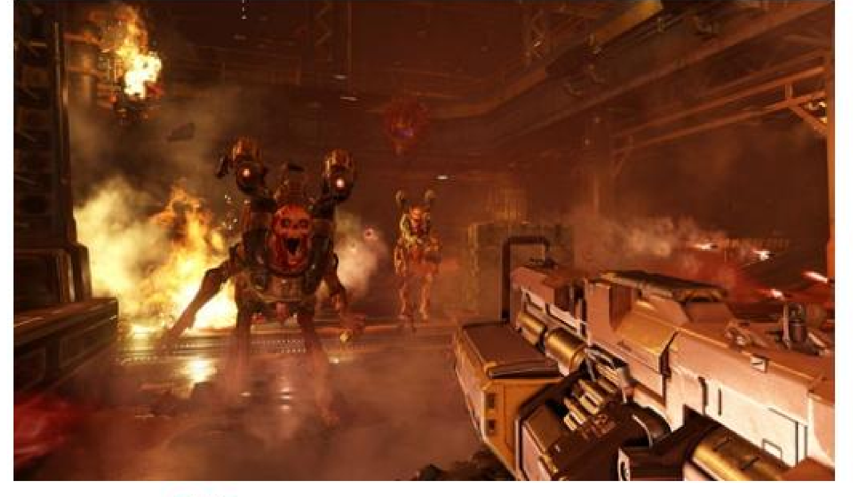
Decir que este DOOM es algo inesperado es quedarse corto. Los trailers mostraban un intento por recuperar aquella esencia perdida de los 90. ¿Pero cuántas veces hemos visto intentos fallidos de series que intentan volver a las raíces y terminan siendo un desastre? Éste resultó no ser el caso.

Desde el primer segundo, está claro lo que intentaron hacer. Acá no hay momento de silencio, ni una búsqueda de "atmósfera" de terror. No. Esto es DOOM. Acá hay sangre, motosierras e invasiones demoníacas. ¡Y a granel!

Sí, hay un poquito de historia, pero es circunstancial. Nada que te saque de la acción por mucho tiempo. Es más, el mismo protagonista parece saber perfectamente en qué juego está, y cuando otros protagonistas de la historia intentan comunicarse con él, rompe la pantalla de comunicación o se va derecho al demonio. Él sabe. Nosotros sabemos. Rock o nada.

Por supuesto, el fichín se ve genial, adaptando el arte y estilo de aquel juego clásico al motor moderno de id Software. Pero el cambio más notorio está en la jugabilidad, a través de una mecánica conocida como Glory Kill. DOOM se juega con la misma velocidad y dinámica de siempre, de "si parás, morís", y realizar estas Glory Kill nos permite eliminar enemigos de un golpe y al mismo tiempo recuperar energía.

En este sentido, casi que parece un juego de ritmo. Bueno, suena mal, pero escúchennos un momento. Para realizar las Glory Kills, lo que hay que hacer es bajarle la energía a los enemigos y cuando brillan de cierto color presionar un botón (o tecla). De esta forma es un verdadero placer moverse a toda velocidad, regalando plomo a





DOOM MULTIPLAYER

La experiencia que vuela pelucas en DOOM es sólo single. El multi pasa sin pena ni gloria, cosa que en otros tiempos hubiese sido una herejía. El multiplayer de este nuevo DOOM es el hijo flojo de Unreal y Halo. Del primero hereda la sensación de movimiento, la cosa estratégica de andar esquivando tiros de sniper y una especie de lentitud, que no es tan así pero que se siente en algún rincón del bocho. El legado del segundo, en cambio, es la estética de las armaduras brillosas y cargadas de detallitos.

Si querían meterse al multi de DOOM, lo lamentamos, micos feos. No está bueno, en un par de horas cansa. Ojo, años atrás hubiésemos dicho que era fenomenal, pero hoy existen fichines especializados en la experiencia multiplayer con los que este no compite. Es una pena, pero repetimos: el single player es amor, puro y duro. Hacía años que no teníamos tanta energía en un FPS como en este.



las criaturas, esperando ver ese brillo particular en medio del caos para ver cómo le arrancamos un brazo a un demonio para matarlo a golpes con su propia extremidad. Esa mecánica casi se siente como seguir una partitura, esperando el momento justo para hacer una pausa y volver al ritmo frenético de siempre.

Y lo mejor de todo es que hay decenas de animaciones específicas para el tipo de enemigo y la posición en la que estamos en relación a él. Son tan fantásticas como ridículas y súper gratificantes, sobre todo porque al recargarnos energía resultan el combustible perfecto para seguir combatiendo. Y en un juego donde quedarse quieto es una muerte segura, ir en busca de un demonio que está brillando le agrega un valor estratégico.

Tan fiel, pero tan fiel, es al juego original, que por momentos pensamos que podrían haber hecho más. Es decir, hasta los drops de energía y armadura son exactamente iguales a los del DOOM de antaño. Eso es genial. Pero en algunos departamentos, por ejemplo en los enemigos, podrían haberse desviado aunque sea un poquito en cuanto a diseños. Tal vez agregar nuevos, o rediseñar los originales. Es una crítica muy específica que nos damos el gusto de hacer porque el resto del juego es tan... tan bueno.

Una cosa está clara: esta nueva entrega respeta el legado del padre de los FPS y no sólo replica lo hecho, sino que lo trae a esta nueva era de joysticks y juegos que te toman de la mano para pegarles a todos un voleo en el or... bueno, se entiende. ¡DOOM está de vuelta! [i]

LOS DATOS
- BETHESDA SOFTWORKS
- ID SOFTWARE
- FPS
- PC, PS4, XO

QUÉ ONDA
El regreso de uno de los más clásicos de los clásicos, en el formato más clásico.

LO BUENO
Acción brutal, caótica y sin pausa. Gráficos sangrientos. Y un vasto arsenal para despachurrar demonios infernales. SnapMap: amor.

LO MALO
¿Demasiado fiel al original? Multiplayer flojo.

Por Tomás García
@zripwud

92%

SNAPMAP

ALERTA DE PICOR. Al mismo tiempo que el modo single player de DOOM retrotrae a los viejos y salvajes tiempos del reinado de los FPS, el editor que viene con el juego acompaña bárbaro. Es un modo especial de edición que permite armar niveles –¿alguien se acuerda qué lindo era?– como si encastráramos piezas de LEGO. Este conecta con aquel, suelto estas criaturas aquí, aprieto Play y ya estoy adentro, reventándome a tiros y pensando cómo mejorar el recorrido. Es muy bueno para quienes les gusta joder con las artes oscuras del level design.



No Man's Sky

Space Oddity



***NO HAY MICOS EN MICOLANDIA.** El gigante rojo desborda de pequeños roedores, arañas asquerosas, cuevas, estalactitas y mucha, muuucha radiación. Pero nada de micos. No tengo nada que me retenga en este planeta. Debo encontrar otros mundos más dóciles y agradables, y así con suerte logre, quizás, reunirme con mi querida y picorosa manada. Subo a mi nave, enciendo los motores de propulsión y me dirijo hacia arriba, bien arriba, dejando atrás mi tierra de origen, a la cual quizás no vuelva nunca más.*

El cielo ya no es rojo y la música tecno suena ahora a todo volumen. Mis ojos desorbitados no saben a dónde enfocar. El sol por un lado, asteroides por otro, naves por doquier, planetas extraños de todos los tamaños, y en mi cabeza una pregunta que resuena sin cesar: "¿Qué tengo que hacer?"

Esa misma pregunta nos hicimos todos cuando Hello Games anunció por primera vez No Man's Sky, años atrás. Fue entonces cuando el hype colectivo explotó como una supernova frente a la respuesta de sus desarrolladores. ¡Incluso en [i] #22 le dedicamos una tapa! La promesa era una apuesta arriesgada y generó tantos entusiastas como escépticos por igual. "Un universo entero", dijo el pequeño estudio compuesto por nada más que 15 personas. Un universo generado en forma procedural mediante algoritmos que pueden crear más de 18 trillones –18 quintillion, en inglés– de planetas, cada uno con su propia flora, fauna y clima. "¿Y cómo se gana un juego así?", preguntaron otros. La respuesta es muy simple: no se puede, es imposible.



No Man's Sky, sin embargo, tiene un objetivo a "largo" plazo: llegar al centro del universo. Y para hacerlo vamos a tener que realizar dos tareas por sobre todas las cosas: explorar y craftear.

La fórmula es muy sencilla. Nuestro equipo inicial es básico y pequeño, y para poder viajar más lejos necesitamos mejorarlo. La única forma de hacerlo es recolectar recursos para crear mejores dispositivos y armamento. Y para recolectar recursos tenemos que explorar. ¿Notan un patrón ahí?

La intención es muy clara. Si pudiéramos recorrer todo el universo entero a piacere desde el comienzo, perdería toda la gracia. Es necesario un sistema de progresión que incentive al jugador. La intención es clara, la ejecución no tanto.

Todo en No Man's Sky consume recursos. Disparar un arma consume recursos, despegar y aterrizar la nave consume recursos, viajar a otro planeta consume recursos, incluso nuestra vida consume recursos, y eso que tenemos como tres barras diferentes y cada una precisa de un material particular. Todas las materias primas y elementos que vamos recolectando se guardan en nuestro inventario representado por una cuadrícula. El mayor problema es que al comienzo de la aventura tenemos muy pocos espacios disponibles, y aumentarlos a una cantidad considerable es un dolor de cabeza. Hasta el momento, no pude llegar a un punto en el que pueda despreocuparme de los recursos y dejar de administrar espacios libres.

Para colmo, el menú de inventario es lo contrario a intuitivo. Híbrido entre Destiny y Minecraft, goza de unas decisiones de

diseño muy extrañas. Por ejemplo, cada upgrade que realicemos requiere de un slot libre en la grilla, en vez de reemplazar el ícono del objeto que está siendo mejorado. De esta forma, consume el doble de lo que debiera, ya que por un lado gasta recursos para craftearlo, y por otro ocupa un espacio que podríamos usar para guardar recursos.

Todo esto hace que la curva de progreso sea más bien una leve diagonal. Paradójicamente, para ser un juego de proporciones infinitas, No Man's Sky pone más barreras de las que debiera, confundiendo el incentivo con la penalización.

Si bien todos los jugadores exploran a la vez el mismo universo –existiendo la remota posibilidad de encontrar algo ya descubierto por otra persona... dicen, nunca fue comprobado–, el desamparo y la soledad van a ser nuestros únicos compañeros.

No Man's Sky posee un sistema de comercio basado en NPCs alienígenas que encontraremos dispersos en cada planeta –y sobre todo en la estación espacial–, con los que podemos relacionarnos, aprender su idioma, aumentar la amistad (o enemistad), y comprar y vender artículos. Una mecánica que le da un poco más de variedad al asunto, pero que en definitiva de nuevo se reduce a obtener objetos para craftear.

En términos visuales, estamos frente a un juego deslumbrante y muy hermoso. La sensación de poder recorrer de principio a fin un universo entero es una experiencia abrumadora. Es asombroso cómo los muchachos de Hello Games pudieron generar mapas tan extensos sin necesidad de una pantalla de carga. Es verdad que por momentos se puede notar un poco de popping, pero ¡hey!, podemos recorrer un sistema solar entero sin un solo "loading...".

La generación procedural de planetas nos asegura que cada mundo sea siempre diferente al anterior, pero no garantiza que no sea parecido. Lejos de ser esto un problema, la controversia radica en que, por más diferentes que sean los planetas, en todos hacemos más o menos lo mismo todo el tiempo.

Aun así, dentro de su monotonía, No Man's Sky provoca una particular satisfacción al saber que por cada planeta explorado, tenemos millones más conocer. La intriga es su motor principal.

Cada noche apagaba el juego con una sensación de completa saciedad, convencido de que ya había tenido suficiente y que el día de mañana no iba a tener necesidad de fichinearlo. Lejos de acertar, me vi sorprendido cuando me descubrí corriendo a casa cada mediodía para seguir explorando el espacio.

No Man's Sky provoca esa extraña chispa que enciende la pregunta "¿cómo será el siguiente planeta?", y que no nos deja tranquilos hasta que lo averiguamos. Con todos los errores y falencias de diseño que tiene, este fichín se las arregla para ser absurdamente adictivo.

Por supuesto, estamos ante un título que no es para todos. Desprovisto casi de historia y de objetivos concretos, es una experiencia que no tiene otro fin más que satisfacer nuestro anhelo de exploración. Algunos dicen que con 30 horas es suficiente para pasarlo, mientras que otros afirman que se necesitan unas decenas más. Hello Games, por su lado, proclama que para ganarlo por completo necesitamos más de 500 mil millones de años. Pero nada de eso es cierto, porque No Man's Sky es tan extenso como nuestra curiosidad. [i]

LOS DATOS
- HELLO GAMES
- AVENTURA, FPS
- PC, PS4

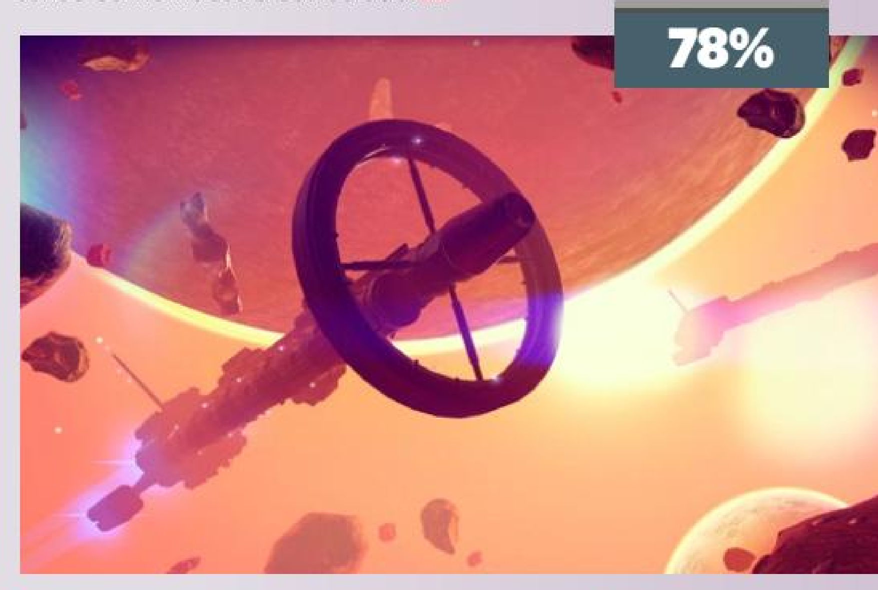
QUÉ ONDA
Uno de los juegos más esperados de los últimos años, acechado por un hype casi tan grande como el universo que ofrece.

LO BUENO
La ambientación que genera, visualmente impresionante. Adictivo a su modo. 18 trillones de mundos para recorrer, aunque...

LO MALO
...en todos se hace más o menos lo mismo. El crafting entorpece la exploración. Menú de juego poco versátil.

Por Facundo "Atlas" Fernández Lleventon
Cufa

78%









Mirror's Edge Catalyst

Cómo aprender a saltar sin bajarse los dientes

UNA VEZ MÁS VUELVO A CALZARME LA YOGUINETA y a corretear por los techos de la Ciudad de Cristal. Corrí durante mucho tiempo hace ocho años, y ahora vuelvo a hacerlo. No importa cuántos techos haya recorrido y cuánto conozca cada palmo de la ciudad, no dejo de darme la cara contra el piso. Uso Corega y una prótesis dental porque mis dientes quedaron en alguna terraza. No es vejez, es falta de habilidad.

Mirror's Edge es extraño, pero no se le puede reprochar nada. Quisieron hacer algo distinto, y lo hicieron. La heroína, una chica llamada Faith, se la pasa corriendo por una ciudad robando y transportando cosas. No tiene superpoderes ni armas, sólo destreza física para el parkour y para pelear. Un juego donde no se le dispara a nadie. El fichín tuvo una tibia bienvenida, con opiniones encontradas, pero la prensa lo mató. Extrañamente yo lo disfruté, y mucho. Me pareció diferente, arriesgado e innovador, pese a todas sus falencias. El anuncio del regreso me ilusionó y lo esperé ansioso. Faith estaba de vuelta y se veía muy bien.

Esta vez DICE decidió contar algunas cosas que no sabíamos de ella: su temperamento, su convicción y su infancia, mientras lucha por liberar la ciudad de las garras de Kruguersec tras abandonar la prisión, son parte fundamental de esta nueva entrega.

Faith se reúne con su líder, vuelve a la acción y empieza a corretear por la ciudad haciendo algunos encargos como para refrescar los controles, la jugabilidad y la geografía de la ciudad. Pronto advertimos que esta vez el juego no es tan lineal como el original. Una vaga sensación de sandbox nos invade al ver el mapa y advertir que podemos seguir la misión principal o invertir nuestro tiempo en encargos adicionales en la Ciudad de Cristal. Al cumplir estas misiones o las que forman parte de la historia principal, recibimos puntos de experiencia que pueden distribuirse en un árbol de habilidades. Con esto pueden desbloquearse movimientos para pelear o piruetas para evadir a los enemigos o transitar la ciudad. La pregunta del millón es: ¿afecta esto realmente a la jugabilidad? La verdad es que no demasiado, porque con un poco de maña podemos arreglarnos para evadir a los guardias sin la necesidad de las nuevas habilidades. Yo particularmente, me dediqué a avanzar con la historia, y con lo puesto fue suficiente para llegar al final de la aventura. Estas misiones secundarias, además,







son bastante sencillas y no agregan contenido adicional. Podemos guardarlas para el final si es que todavía nos queda aire para seguir saltando por la vistosa ciudad.

A diferencia del juego original, en Catalyst no podemos robar el arma de ninguno de nuestros enemigos. Parecen tener un sensor que sólo permite que sean utilizadas por su dueño. Faith no puede hacer otra cosa que correr, empujarlos o agarrarse con ellos a puños y patadas.

Valiéndose de sus habilidades, ella recorre la ciudad sin descanso, luchando contra el régimen de Kruger y lidiando con el movimiento rebelde de Noviembre Negro, que es casi tan peligroso como Krugersec. Su líder piensa que el fin justifica los medios y mediante una conducta terrorista, intenta equilibrar la balanza en la ciudad.

La historia es sencilla y sin sobresaltos, dejándole todo el trabajo a la jugabilidad y al despliegue gráfico. El motor del juego es maravilloso, y nos muestra la ciudad como nunca antes la hemos visto. El diseño de los edificios es increíble y es un placer recorrerla de punta a punta a los saltos. Pero... siempre hay un pero, es una ciudad de cristal y en algún punto resulta monótona. Pasamos varias veces por los mismos lugares y a menudo sin darnos cuenta, porque tarde o temprano todos los edificios resultan parecidos. Tampoco puede degustarse la capacidad gráfica plena del motor del juego, porque por supuesto, las texturas son similares... cristal y vidrio.



Faith es hermosa e increíblemente detallada, al igual que los escasos personajes que logramos reconocer por su fisonomía. El resto son soldados y, por supuesto, iguales. Hay cinco modelos distintos y eso es todo.

A lo largo y a lo ancho de esta aventura parkour nos sentimos fantástico. Una vez que entendemos los controles y la mecánica, corremos, saltamos y nos colgamos. La hermosa sensación de tener un buen estado físico nos invade, es lo más lindo de Catalyst. Generalmente nos movemos correteando por terrazas, techos o el interior de oficinas, y podríamos decir que es una ciudad fantasma. El lugar es grande cuando vemos el mapa pero, exceptuando a los guardias, nos cruzamos con muy pocos ciudadanos. A veces pasamos por alguna oficina donde hablan un par de personas, pero la enorme Ciudad de Cristal se ve desierta, y el hecho de que no haya misiones por la calle tampoco ayuda.

Pese a todo, volví a disfrutar de Mirror's Edge. Con sus errores y sus aciertos. Porque Catalyst es un extraño FPS, así como lo fue su predecesor. Todo lo que es distinto logra llamarme la atención y en algún punto me hace disfrutar nuevas sensaciones. A veces se trata sólo de eso, de no ser uno del montón, de romper el molde. Catalyst puede parecer fantástico o un embole, pero logra despertar una sensación por hacer las cosas de otra manera, ese es su mérito. Si el original no les gustó, ni lo intenten, pero si lo disfrutaron no se lo pierdan. Si me disculpan, voy a repetir la maravillosa sensación de saltar sin esguinzarme un tobillo. Recuerden seguir los consejos para no aterrizar de cara como yo. Mi heroína está sometiéndose a un tratamiento de implantes, porque sus dientes quedaron en alguna terraza. [i]

LOS DATOS
- EA
- DICE
- FPS
- PC, PS4, XO

QUÉ ONDA
El retorno del extraño y mítico juego de parkour.

LO BUENO
Ciudad grande, mayor libertad, excelente jugabilidad y linda banda sonora.

LO MALO
Misiones secundarias monótonas, árbol de habilidades innecesario, una ciudad grande y desierta.

Por Sebastián Di Nardo
Moki

70%



Overwatch

Competencia y estrategia en su mejor momento

***VIDEOJUEGO, CORTOS ANIMADOS Y CÓMICS** se combinan para traer una experiencia fenomenal. Blizzard sacó otro juegazo de la galera y además se subió al tren de la narrativa transmedia. El resultado está más bueno que dulce de batata con queso.*

¡Qué lindo que es cuando aparece un fichín que supera las expectativas! Aquí tenemos un caso. Overwatch es rock and roll. Cuando lo empezamos, no estábamos muy convencidos de su estilo especial pero pronto nos dimos cuenta que queríamos jugarlo a cada rato. Es, como diría la abuela, adictivo.

Las partidas duran cinco minutos, ponele (pero queremos hacer cinco mil por día). Uno entra, elige entre una veintena de personajes, y sale en banda a tirotearse con el equipo contrario. A veces hay que tomar y defender bases, otras escoltar un cacharro. Cuando escribimos esto hay una docena de mapas que rotan al azar, ambientados en diferentes culturas del mundo, cosa coherente con el origen de los héroes.

Es un juego multiplayer pensado como deporte electrónico. No es free to play, Blizzard decidió cobrarlo ($400 ARS, muy poco) y liberar contenido gratuito en forma periódica. Está bueno pagar una vez y olvidarse, por supuesto cuando la cosa vale lo que pide. Aquí lo vale de sobra, porque Overwatch es de esos juegos madre, a los que uno puede regresar de por vida en busca de cariño. De todas maneras, la opción de comprar en la tienda del juego existe, aunque sólo es para adquirir los cofrecitos que traen elementos estéticos.



¿Por qué Overwatch es especial?

Los personajes, como pasa en casi todos los juegos de Blizzard, hacen sinergia entre sí. Es decir, se complementan. Cuando están juntos este y el otro son más poderosos, y pueden desplegar una estrategia especial que tiene la chance de torcer un resultado. Uno salta y dispara cohetes desde el aire, pero si va con determinado personaje que lo sigue y lo cura, son como un trencito loco. Un enorme atractivo de Overwatch consiste en diseñar y aplicar estrategias entre dos o más héroes, y cambiar –de estrategia y de personaje– al vuelo durante la partida. Cuando un personaje muere, o va a la base, podemos pasarnos a otro que se adapte mejor a lo que está ocurriendo en el campo de batalla.

Overwatch es revolucionario en varios sentidos. No obliga a recargar municiones, son infinitas. Cada héroe tiene una o dos armas y un par de habilidades que puede usar o activar cuando lo cree conveniente. No hay un arsenal tirado por ahí esperando que el más rápido lo agarre, en lugar de eso hay personajes que podemos cambiar a gusto. Unos son para ataque, otros defienden, hay sanadores y están los tanques para aguantar el quilombo. Los héroes no suben de nivel, sino el jugador, pero eso no implica que siendo un Rattata no podamos enfrentar a Chuck Norris. Los niveles sirven para que el sistema de matchmaking nos ubique más o menos con tipos que tienen





una habilidad parecida. Esto es muy bueno porque, por ejemplo, este cronista no suele tener tiempo de pasarse 18 horas fichineando; entonces cuando entra a la pelea tiene alguna chance de pasarlo bien. En otros FPS, si no jugamos como vicios siempre se termina en el suelo con un agujero en la peluca, porque la habilidad de los que juegan mucho es letal. Esto no implica, claro, que en efecto esa habilidad siga ahí, pero ya no es el juego el que la refuerza sino el propio jugador, que fue sumando experiencia por su propio hacer. El sistema de recompensas, por otra parte, premia con cajas que traen sorpresas como insignias, graffitis, poses, voces, en general cuestiones estéticas que no afectan el gameplay.

Otra cosa que hace de Overwatch un juego para abrazar y besar es su calidad. Gráficos, audio, movimientos, el game feeling en general, son excelsos. Son tan perfectos que uno puede olvidarse de que están ahí. Forman parte de un todo tan prolijo y coherente que de verdad es un placer jugar.

Narrativa transmedia

Overwatch es el primer título de Blizzard que se suma a la nueva tendencia de producción de contenidos. La ficción del juego y sus elementos son distribuidos a través de distintos formatos o medios. La narrativa transmedia se impone como la nueva manera de fidelizar al público. Es un mecanismo que funciona a nivel subconsciente para crear lo que en la industria llamamos retención.

Así, la historia de los personajes y del universo de Overwatch se ve por fuera del juego. Ya no lo interrumpe con cinemáticas, va directo a la acción, acompañando lo que los jugadores hacemos en la práctica. El videojuego es interactividad por excelencia, la ficción es pasiva y juntos no siempre funcionan del todo. Es mejor separados y así lo entienden hoy las principales productoras de contenido.

De manera que, si nos interesa saber más sobre los personajes que usamos en el juego, vamos a leer los cómics digitales y ver los impresionantes cortos animados de Overwatch. Blizzard los publica en la página oficial del juego en forma constante, y a medida que va sumando personajes –como Ana, por ejemplo– podemos saber más y más detalles sobre qué demonios pasa en ese universo, que parece estar ambientado en una Tierra del futuro.

Lo que vemos fuera del juego tiene eco adentro, cuando determinados personajes comentan algo o surge un detalle que sólo advierten los que vieron los cortos o leyeron los cómics. Esa mecánica produce, en esencia, fidelización. Este año veremos muchos más casos de narrativa transmedia. Es una técnica que llegó para quedarse.

En conclusión, Overwatch es un juego que recomendamos probar. Tiene una calidad fantástica y es un placer dominarlo. Lleva tiempo, claro. Pero a medida que le dedicamos horas, la experiencia se vuelve superior. El placer de controlar una estrategia y de hacer fuerza con los amigos para ganar un round es de lo más intenso del año. [i]

LOS DATOS

- BLIZZARD ENTERTAINMENT
- FPS
- PC, PS4, XO

QUÉ ONDA

Un FPS revolucionario en varios sentidos y el primero en sumarse a la nueva tendencia en producción transmedia.

LO BUENO

Partidas breves e intensas. Diseño y sinergia entre personajes. Los cortos animados y los cómics.

LO MALO

A veces demora en lograr el matchmaking. Cuesta desplegar una estrategia efectiva con desconocidos.

Por Durgan A. Nallar
Dan

92%







Abzû

Azul profundo, sinfonía submarina

LOS DATOS
• GIANT SQUID
•505 GAMES
• AVENTURA, SIMULACIÓN
•PC, PS4

QUÉ ONDA
Un juego de simulación de buceo single player para nadar al capricho, con tufillo ecologista. Quienes buscan tiros y adrenalina ¡fushh, fuera de aquí!

LO BUENO
Banda sonora. La sensación de fluir, el movimiento de los animales, la paleta de colores. Nadar junto a las ballenas emociona.

LO MALO
Una cierta monotonía. La falta de una historia concreta puede llegar a desconcertar a algún desprevenido.

Por Cecilia Barat
@La_Barat

80%

EN LA ANTIGUA MESOPOTAMIA, la palabra compuesta por "ab" (océano) y "zu" (saber), significaba algo así como "océano de sabiduría" y hacía referencia al concepto atávico de mar primitivo, agua cósmica, líquido primordial, presente en casi todas las culturas como origen y causante de la vida en la Tierra. Matt Nava, el director de arte de los hermosos Journey y Flowers, esta vez nos invita a zambullirnos en aguas primigenias.

Calzamos traje de buzo. Nuestro cuerpo flota en la superficie de un mar turquesa, la cara apenas hundida en el agua. Algo allá abajo nos llama la atención. No tenemos nada que hacer en esta tarde soleada. Gozosamente nos sumergimos. Comienza la aventura. Ningún indicio nos pondrá en contexto: ¿quién somos? ¿por qué estamos allí? Sólo hay que dejarse llevar por la corriente y por la belleza de unas aguas tropicales, mientras nos hacemos habilidosos en el arte de nadar.

En las dos o tres horas que dura el juego, estaremos solos, si por eso entendemos que no encontraremos a nadie de nuestra misma especie. Nosotros seremos quienes controlaremos el tiempo, los recorridos, los espacios. Haremos camino, guiados por la propia curiosidad. De a poco nos iremos involucrando en una historia que no pretende relevarse de manera simple y directa, que apela a la abstracción y a la capacidad del jugador de encontrarle un sentido.

No hay dificultad alguna. No hay fricción, es puro fluir. Relajarse. Meditar. En las aguas todo es armonía, no hay violencia, hay conexión con los predadores. Explorar el mundo, interactuar con el resto de las especies, seguir el remolino del cardumen, nadar en aguas profundas, cavernas y arrecifes. Observar el perfecto movimiento de animales. Cabalgar un delfín. Volver a ser ese pez ancestral.

Pero esta experiencia líquida no sería lo que es si no estuviera atada a la banda sonora, creada por Austin Wintory, el mismo compositor de Journey. Los climas que genera hacen que la inmersión en el juego sean los adecuados para cada momento y lugar, recreando a través de la música espacios de tensión y distensión, y variando entre pocos instrumentos a picos de gran orquestación.

Un aparte es la dirección de arte tan cuidadosa y detallista que hace que todo el entorno sea pura belleza. La paleta de colores cambia de clave en los ocho capítulos de Abzû, que le aportan variedad visual y reflejan una temporalidad diferente. Está tan bien desarrollado que en cada movimiento de cámara todo se compone a la perfección como en un cuadro. ¡Nos pasamos sacando fotos como turistas japoneses!

A medida que desbloqueamos logros –en concreto, liberamos especies submarinas– vamos devolviendo diversidad a la vida del océano. ¿Qué pasó en ese océano? En nuestro recorrido descubriremos vestigios de construcciones y templos con reminiscencias babilónicas, egipcias, islámicas, cuya iconografía evoca a antiguas culturas acuáticas perdidas, atlántidas submarinas. ¿Un exceso de civilización llevó a la autodestrucción? ¿O una amenaza externa de una cultura no acuática? Ahora intuimos peligro. Huele a azufre.

Este hermoso juego, salvo un par de pinceladas de estrés que lo refuerzan, es una pequeña obrita de arte para deleitarse. Así como nuestro buceador deberá restablecer de alguna forma el equilibrio de los mares, lo hará también con nosotros [N. del A: es lo que yo llamo el género "canto a la vida"] dándonos un rato de bienestar psíquico. i

¿Armamento? ¡JA! ¿Le llamas armamento a ese piano de Frankenstein?

Kelvin and the Infamous Machine

Una máquina del tiempo argentina (con forma de aventura gráfica)

CIENTÍFICO LOCO QUE FABRICA MÁQUINA DEL TIEMPO CON FORMA DE DUCHA. Y bueno, está loco. Sus colegas lo premian con el Peor Invento del Año y el tipo pira más todavía. Se manda recaliente a la máquina y regresa en el tiempo a destruir los inventos más famosos de la Historia. En eso llega mi hija.

Kelvin es el asistente de laboratorio medio bobo que va al rescate del tiempo; héroe y protagonista, avatar de todos los que sientan nostalgia por fichinear una aventura gráfica al viejo estilo. Kelvin and the Infamous Machine tiene un tufillo a Maniac Mansion y otras aventuras gráficas de la época dorada del género. Se maneja incluso con mouse y hay que buscar puntos calientes en la pantalla para encontrar objetos, meterlos al inventario, combinarlos y hacerlos laburar en formas creativas para detener al Dr. Edwin Lupin. Lo que solemos llamar "point and click", bueno.

Kelvin and the Infamous Machine es un juego desarrollado en Buenos Aires por –al menos– un trío de científicos locos, Leandro De Brasi, Mariano Colombo y Martin Clasen, de Blyts (blyts.com). Ellos hicieron una campaña exitosa en Kickstarter y el juego ya se puede conseguir en Steam y otras plataformas (ver infamousmachine.com). El artista se llama Hernán Castares, y el guión es obra de Stephen Barlow.

Mi hija es una gamer entusiasta desde que tenía pañales. Experta en múltiples géneros, aunque Ud. no lo crea, y últimamente enamorada de las aventuras gráficas. Así que me pareció buena idea ponerla a fichinear con Kelvin y ver qué pasaba. La pequeña demoró seis horas, según Steam, y quedó más que conforme. De manera que la prueba fue exitosa. Luego me contó paso a paso cómo resolver cada puzzle del juego.



En la primera etapa la cosa es ayudar a Beethoven a que escriba una de sus célebres sinfonías. En otra, hay que llevar a Newton debajo de cierto arbolito para que le caiga cierta cosa en la peluca. O lograr la sonrisa perfecta para Da Vinci. Y así, un par de situaciones más, muy simpáticas, que incluyen porteros, museos, músicos y un montón de personajes para dialogar.

Kelvin and the Infamous Machine es una Aventura gráfica nostálgica, aunque breve, cosa que está de moda en estas épocas donde todos estamos contra reloj. Sin embargo, se disfruta porque tiene el estilo aquel que nos hacía desvelar y comentar horas en el laburo. ¡Qué buenos tiempos! La Historia, al final, merece ser salvada. [i]



LOS DATOS
- STEAM
- BLYTS (ARGENTINA)
- AVENTURA GRÁFICA
- PC, MAC, LINUX, ANDROID, IOS

QUÉ ONDA
Una aventura gráfica para los que sienten nostalgia de los viejos tiempos.

LO BUENO
Lindos gráficos y música, buenos diálogos, puzzles interesantes. Es argentina.

LO MALO
Los diálogos sólo están en inglés, pero hay subtítulos. Algunos puzzles medio flojos.

Por Zoe & Durgan Nallar

70%



Table Top Racing: World Tour

Tardes de juegos y chocolatadas

LOS DATOS
• PLAYRISE DIGITAL LTD
• CARRERAS MINIATURA
• PC, PS4

QUÉ ONDA
Port muy mejorado de la versión para celulares de Table Top Racing, uno de autos miniatura con power-ups.

LO BUENO
Gráficos y entornos atractivos, buen control de los vehículos, eventos especiales y competencias en línea.

LO MALO
Sólo posee 5 ubicaciones, con 4 pistas cada una. La física de algunos obstáculos puede resultar incongruente.

Por Fernando Coun
Shinjikum | @ferCoun

65%

"FER, DESPUÉS DE COMER te llevo a lo de Gustavo", dijo Isa poniéndome un odioso platazo de sopa frente a mis ojos. Cuánta astucia había en aquella frase y aquel movimiento combinados: al cielo e infierno juntos, o directo al purgatorio.

La tarde transcurría como tantas otras en su casa: corriendo de acá para allá, subiendo y bajando escaleras, rebuscando ese juguete perdido entre otros cientos, andando en bici, inventando juegos y competencias absurdas. "Súper Chancho Doble Real", gritó Diego, su hermano menor, golpeando primero la mesa del comedor y mostrando sus ocho cartas. Gustavo enseguida bajó su mano, dejándome en el último puesto. Perdí pero no me importó, estaba pensando la siguiente movida. "Armemos una pista para los autitos acá sobre la mesa y que baje por la silla y de ahí salte al suelo que siga por tu pieza salga al patio pase por el garaje y entre por la puerta de atrás otra vez al comedor y a la mesa", largué de un tirón, sin respirar ni pestañear. Los hermanos se miraron. Primero dando a entender que había perdido y que no iba a zafar de la prenda por mucho que hablara. Pero a medida que imaginaron cada etapa del circuito fueron abriendo grandes los ojos, al tiempo que sus bocas dibujaron anchas sonrisas.

Sacamos las cartas, el servilletero, los mantelitos y poco a poco fue apareciendo el trazado. Unos libros sobre la silla compensaron el desnivel y una pizarra se convirtió en rampa. En el piso, algunos "Legos" y demás objetos plásticos marcaron los límites. Nos llevó una buena media hora dejar todo listo para el Gran Premio de la Casa. Con los autos colocados en el hilito de partida, definimos la mecánica de movimientos y los posibles ataques.

Largamos. La fortuna quiso que picara en punta, seguido muy de cerca por Gustavo. El control de mi clásico escarabajo era muy preciso. Derrapaba a la perfección, lo que me permitía mantener una buena diferencia. El problema, sin embargo, comenzó cuando Diego hizo gala de su puntería. Iba último, sí, pero nos lanzó un cubito —no sé en qué momento fue hasta la heladera y volvió— que nos despistó, a Gustavo y a mí, justo en la curva de la salida del cuarto. Aceleré nuevamente, crucé el garaje y cuando me disponía a girar a la altura de la parrilla, di de lleno con una mina que me mandó por los aires. No pegaba una.

Pasaron cuatro de las cinco vueltas convenidas. Siempre tercero gracias a las cañitas voladoras, cubitos, aceite, minas y demás porquerías que me alejaban de mi objetivo: ganar como sea. No tenía margen, así que apreté la marcha haciendo uso del turbo. Recuerdo que salí victorioso de la contienda, pero la embriaguez propia de la excitación infantil borró las circunstancias en las cuales se produjo. Gustavo juraba que hice trampa. Diego, aunque menos enérgico, lo secundaba. Hasta su mamá todavía guarda recelos de aquel día. Nunca llegamos a un acuerdo sobre el resultado de esa carrera épica en la que todos nos vimos ganadores. Es lo de menos. El poder jugar y disfrutar sin preocupaciones ya era todo un triunfo. [i]







The Witcher 3: Blood and Wine DLC

La senda del Lobo Blanco llega a su fin

¿CANSADOS DE LA DESOLACIÓN y la mala onda de Velen? ¿Necesitan aires nuevos? Bienvenidos a Toussaint, tierra de paz y vino. El lugar perfecto para unas buenas vacaciones o para el contrato de brujo más difícil de la historia.

Una bestia brutal ha aparecido en el idílico ducado de Toussaint, dando lugar a una serie de asesinatos sistemáticos. Los más gallardos caballeros de la región no pueden dar con la bestia. Es que no es tarea para cualquier aficionado: es trabajo para un profesional. Geralt de Rivia, el brujo albino, es contratado por la mismísima Duquesa de Toussaint para resolver el misterio y deshacerse del monstruo.

El puntapié inicial del argumento nos recuerda un poco a Se7en de David Fincher; un asesino con un modus operandi muy particular, cuyas víctimas parecieran ser elegidas como representación de la decadencia moral. Luego nos daremos cuenta que todo esto es sólo la fachada de un plan mayor.



A lo largo de más de 30 horas de gameplay exploraremos esta nueva y apacible región del sur, llena de paisajes coloridos y personajes pintorescos.

La expansión consta de tres posibles finales. Llegando al clímax, la historia se subdivide y nos ofrece dos grandes caminos a seguir muy distintos entre sí, y ambos muy logrados. No vamos a adelantarles nada de la trama, sólo una recomendación: ¡preparen un buen arsenal de pociones Sangre Negra!

¡Honor, vino y patria!

En Blood and Wine la ambientación es la reina. Los muchachos de CD Projekt RED quisieron remarcar la diferencia entre las desoladas tierras de Velen y la radiante Toussaint. Y pucha que lo lograron.

Toussaint, la tierra de la hidalguía y los buenos vinos, es una oda a los libros de caballería medieval. Un condado sacado de un cuento de hadas, una suerte de campiña francesa que se mantuvo aislada del mundo, al margen de toda guerra. Una región de viñedos, caballeros andantes, gallardía, damiselas decorosas y etiqueta cortesana.

Un sitio en donde el cenizo brujo pareciera no encajar. El contraste entre Geralt y los habitantes de Toussaint es abismal. El hosco y lacónico brujo del norte se verá inmerso en banquetes a la luz de la luna, torneos de justas y bailes de disfraces, donde la pompa y el protocolo rigen la vida diaria. A través de estos escenarios de ensueño, el



Bases de Hansa

En Blood and Wine hay varios campamentos de bandidos, con docenas de enemigos merodeando en su interior. El objetivo será eliminar al líder, abriéndonos paso a través de hordas de malhechores, algunos de los cuales encenderán las almenaras para pedir refuerzos. Son verdaderos mini asedios, y un buen desafío para los jugadores más avezados.

juego nos remonta a las novelas del ciclo artúrico, donde no había moralidades grises. Geralt sabe que en realidad eso es una farsa. La región guarda un lado oculto, lleno de misterios y secretos. Un pasado oscuro con el cual sus habitantes prefieren no lidiar. Porque donde hay mucha luz, la sombra suele ser más profunda.

No todo es solemnidad

El juego, al igual que en las otras entregas de la saga, no está exento de momentos hilarantes. Misiones insólitas como averiguar el misterio de una vaca que cae del cielo y mata a un labriego (los que hayan visto Un cuento chino de Borensztein esbozarán alguna que otra sonrisa de complicidad). Cementerios plagados de tumbas con epitafios bizarros. Hay guiños a los cuentos de hadas clásicos con versiones de humor negro muy fino.

Otra de las escenas más burlescas de la entrega se da ni bien entramos a Toussaint, en donde vemos a un caballero errante arremetiendo contra un ¿molino? Clara alusión al Quijote de Cervantes, donde el juego pareciera parodiar la mismísima parodia. Sublime.

Novedades

El aspecto más innovador de la entrega es sin duda el sistema de mutaciones. Se tratan de poderes extra con los que podremos potenciar los efectos de las habilidades normales. Por ejemplo, con una de estas mutaciones haremos que la señal de Aard congele a los enemigos. Además, dispondremos de un viñedo propio en el cual podremos realizar algunas cosillas y obtener bonificadores, como un establo para aumentar la stamina de Sardinilla, o una cama para un boost de vitalidad. Un detalle no muy relevante en cuanto al gameplay, pero que aporta a la narrativa: genera la sensación de que el brujo está llegando a su última etapa de servicio.

La interfaz de usuario se ha mejorado. Ahora es más ameno navegar por ella y encontrar objetos. Se agregaron además muchos monstruos nuevos exclusivos de la región, nuevas armas y armaduras, tinturas para pintar nuestros equipos, un mazo nuevo de gwynt, y más de 90 objetivos y misiones secundarias.

Adiós, Geralt de Rivia

Un sentimiento nostálgico crece en nosotros con cada paso que damos, cada misión que completamos. Sabemos que el final se acerca, y no queremos llegar a él. Dilatamos el tiempo a más no poder, cumpliendo objetivos menores, explorando hasta el último rincón del mapa o simplemente recorriendo el mundo de manera errante. No queremos despedirnos del universo variopinto de The Witcher. Sabemos que no habrá más, por el momento. CD Projekt RED confirmó que dará lugar a otros títulos. Y dudamos que vuelva a concebirse un juego de virtudes similares.

¿Qué hará el brujo? ¿Echará raíces? ¿Colgará las espadas sobre la repisa de la chimenea, y dedicará su vida a cultivar uvas? Deberán averiguarlo por su cuenta. [i]

LOS DATOS
- CD Projekt RED
- ARPG
- PC, PS4, XBOX ONE

QUÉ ONDA
Juego medieval de rol y aventura.

LO BUENO
La trama, la ambientación, muchas horas de contenido adicional.

LO MALO
Algunos features como la gestión del viñedo, que no aportan mucho al gameplay.

Por Yair Nasrallah

92%

Un año tuvo que transcurrir desde que viera la luz el hijo prodigio de la saga The Witcher, para que el estudio polaco CD Projekt RED nos trajera la última parte de las aventuras del brujo Geralt. Estamos sin lugar a dudas ante el broche de oro de uno de los mejores RPG de esta generación. Cualquier otra compañía podría haberlo llamado The Witcher 4 y vendido a 60 dolarucos, sin que ello hiciera mella en su reputación. Pero parece que en Polonia, al igual que en Toussaint, las cosas se manejan de otra forma.

Más reviews online

La sección que vuelve porque descubrimos que nos gusta hacer listados y resúmenes

SE IMAGINARÁN QUE EN EL TIEMPO entre que sale una revista y la otra (algo que, al igual que nuestras vidas, no podemos determinar con exactitud) tenemos la oportunidad de analizar y calificar, valiéndonos de un intachable y ejemplar criterio, múltiples fichines de todo tipo y color, pero sólo algunos logran llegar a estas páginas. ¿Y dónde encuentran el resto? En nuestro sitio web, por supuesto.

Ahí verán las palabras de nuestros colaboradores sobre los diversos títulos que van cayendo en nuestras garras. Usen el buscador o desciendan a través de irrompibles.net/secciones/reviews. ¡Aquí, una breve reseña de algunos fichines que no queremos que pierdan de vista! [i]



Uncharted 4

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT, NAUGHTY DOG - AVENTURA (PS4)

En Uncharted 4 todo está bien. Es una sinfonía perfecta en la que todos los instrumentos suenan en armonía, convirtiéndose en una obra maestra. Buena historia, un nivel de detalle increíble, los personajes… absolutamente todo. Nos resistimos a verlo como una despedida, pero Nathan Drake se va por la puerta grande. Chapeau!

95% | Sebastián «Moki» Di Nardo

Ori and the Blind Forest: Definitive Edition

MICROSOFT STUDIOS, MOON STUDIOS - AVENTURA, PLATAFORMAS (PC, XO)

En esencia, los que más se benefician de la nueva versión de este clásico moderno son los completacionistas, junto con los que no estaban satisfechos del todo con las opciones de dificultad. Para el resto, no hay nada nuevo bajo el sol, pero si van a jugar Ori, que sea esta versión. Sin ser perfecta, es la mejor que hay.

90% | Santiago «Morton» Figueroa





Project CARS – GOTY Edition

BANDAI NAMCO, SLIGHTLY MAD STUDIOS - CONDUCCIÓN (PC, PS4, XO)

El simulador de autos de circuitos para PC (y consolas) con mayor variedad de categorías y trazados del mercado. Una cantidad abrumadora de contenido. Gráficos y efectos climáticos soberbios. Respuesta de manejo precisa. Sin embargo, el modo Historia puede ser frustrante por lo lento y poco inspirado. Ojo que pide máquina.

83% | Ing. Fernando «Shinjikum» Coun

Teeny Titans

CARTOON NETWORK, GRUMPYFACE STUDIOS - RPG (iOS, ANDROID)

Los personajes del spin-off de DC Comics protagonizan un RPG estilo Pokémon. ¡A coleccionar minititanes y pelear como locos! El sistema de combate es por turnos. Cada minititán tiene poderes y habilidades únicas. Los Minititanes parodian el consumismo de figuras de acción y se ríen de sí mismos. ¡Punto especial para el bailecito de Robin!

80% | Cecilia Barat









Pharaonic

MILKSTONE STUDIOS - ACCIÓN, RPG (PC, PS4, XO)

¿Las mecánicas de Dark Souls les llaman la atención, pero no les gusta lo medieval? ¿Les atrae más el Antiguo Egipto? Entonces están de suerte, porque Pharaonic toma la fórmula de las almas en pena y las sitúa en una historia de faraones y guerreros. Excelente ambientación, buena estética y música, buen sistema de combate y de personalización. Quizás su mayor pecado es volverse monótono.

80% | Santiago «Morton» Figueroa

Battleborn

2K GAMES, GEARBOX SOFTWARE - MOBA/FPS (PC, PS4, XO)

Gearbox se la juega con una nueva IP, un shooter mezcla con MOBA y con una estética bastante parecida a Borderlands. Personajes divertidos, buena acción y balance. La campaña cumple, pero los modos de juego no son variados. Lucha por sobrevivir a la sombra de Overwatch.

80% | Nico Córdoba







Stellaris

PARADOX INTERACTIVE
PARADOX DEVELOPMENT STUDIO – ESTRATEGIA 4X (PC)

Exploración y colonización espacial como sólo Paradox podría hacerlo. Al final del día, Stellaris tiene muchísimo potencial, pero se siente como un juego que fue lanzado incompleto. Le falta desarrollar un poco más algunas de sus herramientas para que la mitad del juego sea tan emocionante como el resto.

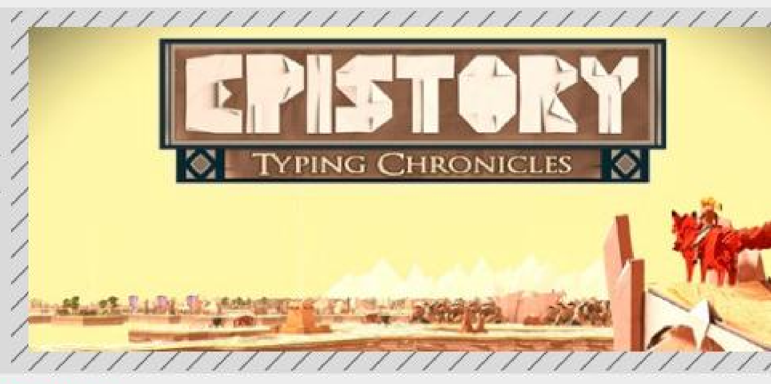
78% | Tomás «Tom» García

Epistory - Typing Chronicles

PLUG IN DIGITAL, FISHING CACTUS
ACCIÓN, AVENTURA (PC, MAC, LINUX)

Una original aventura para los amantes de la mecanografía. ¡Todo un desafío sin gamepad! Un hermoso entorno origami, dificultad ajustable y rejugabilidad con arenas de combate, rankings en línea y mods. A algunos les puede parecer algo corto.

75% | Ing. Fernando «Shinjikum» Coun



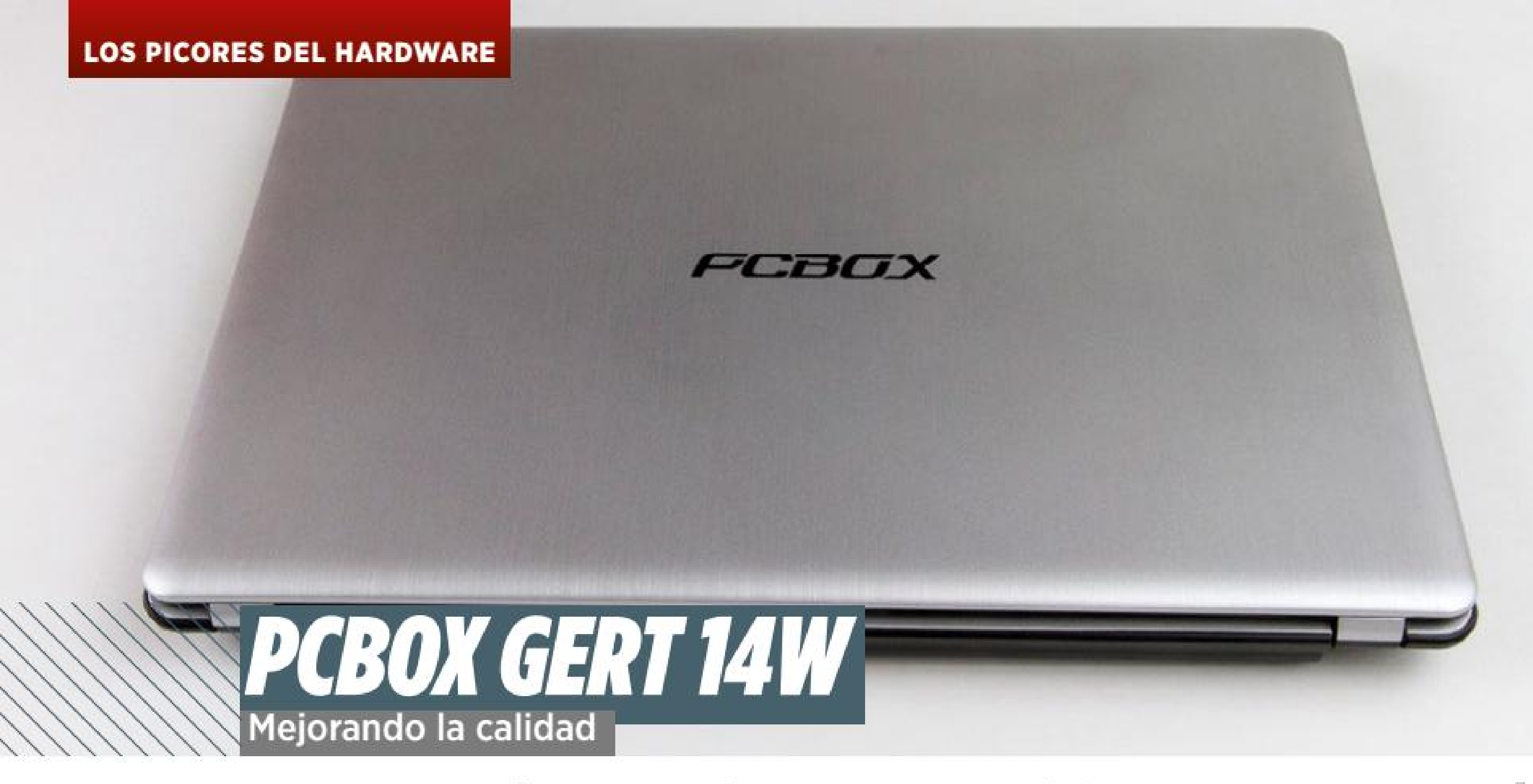


Grand Kingdom

NIS AMERICA, SPIKE CHUNSOFT - JRPG (PS4, PS VITA)

Un JRPG diferente. Mucho más estratégico de lo que estamos acostumbrados. Aunque la historia sea sólo una excusa y esté repleto de laberínticos menús que navegar, el combate y la estructura general del juego son la medida perfecta para la PlayStation Vita.

74% | Tomás «Tom» García



PCBOX GERT 14W

Mejorando la calidad

NO SIEMPRE LOS [IRROMPIBLES] NECESITAMOS *una máquina ultra potente cuando ganamos la calle, sino más bien algo que no nos desintegre la espalda cuando la cargamos por la ciudad. Afortunadamente, tenemos algunas opciones más livianas y PCBOX es una de ellas. En esta ocasión, revisamos una máquina notebook con pantalla de 14 pulgadas con prestaciones interesantes.*

Por Ing. Pablo N. Salaberri | Pablitus | @salaberrip

PCBOX es una marca del Grupo Núcleo, distribuidor y fabricante argentino radicado en Mar del Plata que se dedica a fabricar y ensamblar computadoras, tablets, PC, etc. Es importante destacar que han hecho una inversión importante para armar equipos en el país y que la calidad del ensamble es muy buena.

Las prestaciones interesantes están dadas por haber incluido algo de hardware "de veritas" dentro: Intel Core i3-4005u que es un procesador ultramobile Haswell con un TDP de 15W y video Intel HD 4400, 4 GB DDR3 y disco duro magnético de 500 GB. Respecto a la conectividad, tenemos Wi-Fi, Bluetooth, Ethernet Gigabit, 2 puertos USB 2.0 y un USB 3.0. Hay una salida HDMI de video. Cerramos el paquete con una Webcam de 1 Mpx y un lector de tarjetas flash. Las dimensiones son muy compactas: 343 mm. de ancho x 228 mm. de alto, lo que la hace entrar prácticamente en el terreno de las ultrabooks. Lo interesante es que conserva el grabador de DVD, algo no muy habitual en el segmento de máquinas ultralivianas.

La pantalla de 14 pulgadas tiene retroiluminación LED y una resolución nativa de 1366x768, algo muy apropiado, aunque preferimos pantallas 1920x1080 para tener la posibilidad de ver video en Full HD.

Finalmente, las dimensiones y peso (1,8 Kg) de la máquina la hacen muy cómoda para transportar, así como la calidad percibida en su construcción: Los encastres son muy buenos, la tapa del equipo es de metal para darle más rigidez e inmunidad a los rayones.

Viene con Windows 10 Home de fábrica.

¿Es ideal? A nuestro criterio está muy cerca.



El primer cambio que le haríamos es que viniera con 8 GB de fábrica (la RAM es accesible) ya que los 4 GB de RAM se pueden quedar escasos para algunas aplicaciones que el Core i3 soporta sin demasiado problema. Y lo que definitivamente pondríamos es un disco SSD; arrancar un equipo ultra portable desde un disco magnético es un poco tortuoso. Dell, Lenovo, HP directamente venden sus ultrabooks con discos sólidos, sería ideal que PCBOX siga la tendencia.

Pero haciendo honor a la verdad, por $11.000 pesos (se consigue en múltiples locales del país como Musimundo y Garbarino) realmente es un paquete atractivo y una calidad de construcción más que decente. Así que si andan necesitando ustedes o sus conocidos de un equipo portátil que sea liviano de llevar para el día a día, aquí tienen una buena opción. [i]

Agradecemos a Walter Barnes de b. Otro Plan y la gente de PCBOX por facilitarnos el equipo para esta revisión.



Notebook ASUS ROG G752

La laptop que humilla a tu PC

CUANDO ASUS NOS OFRECIÓ HACER UNA REVIEW de la ROG G752, lo primero que nos cruzó la mente fue que nos enviaban una laptop de rango medio con capacidad para correr juegos básicos, pero ni en nuestros más retorcidos sueños imaginamos que iban a enviar una máquina de destrucción masiva.

La caja es enorme... y pesa una barbaridad. Lo único que vamos a encontrar son múltiples cables adaptadores para enchufar el cargador, el cargador propiamente dicho (de 230W máximos de entrega de energía) y "la bestia".

La laptop es tan enorme como la caja... mide 42 x 32 x 4 cm. y pesa ¡4KG! Tiene un panel LCD de 17,3 pulgadas y puertos por todos lados: Micrófono, Line-Out (con SPDIF), 1 x USB 3.1 Type C con soporte Thunderbolt, 4 x USB 3.0, 1 x RJ45 LAN, 1 x HDMI, SD Card Reader.

Después de alucinar con el diseño en naranja, rojo y plateado, nos dispusimos a ver qué había bajo el capot. Conectamos la laptop y la encendimos. En cinco segundos estábamos en el escritorio de Windows 10, lo cual anunciaba que dentro de la misma había mucha violencia entre sus componentes.

Empecemos por el CPU. La G752 utiliza el tope de gama móvil de Intel: el Core i7-6700HQ. Son 4 núcleos con Hyperthreading, 6 MB de Caché, 2.6 GHz de velocidad base con Turbo boost hasta 3.5, todo en un TDP de 45 W máximo. La laptop tiene ¡64 GB! de RAM DDR4-2133 en 4 bancos de 16GB SO-DIMM. Ni este analista en su PC principal tiene semejante cantidad de RAM.

Pero claro, para alimentar ese derroche de poder, los datos tienen que moverse rápido, muy rápido... y es por eso que la G752 tiene un SSD de Samsung de 128 GB en formato NVMe. Claro que para un gamer no es suficiente, así que la laptop integra un disco magnético de 1 TB SATA a 7200 RPM (y si no es suficiente el USB3.0 ayuda a poner discos externos de buen rendimiento).

Pero ASUS tenía que hacer honor al título ROG, y para ello puso un GPU NVIDIA GeForce 980M, que es la serie mobile de la compañía. Pero que el mote "mobile" no los engañe, porque tiene 1536 Shaders unificados y 8 GB de RAM con un bus de 256 bits.

El teclado es otra maravilla. Retroiluminado en rojo, con numpad, 30 key-rollover (o sea, pueden apretar 30 teclas casi en simultaneo y el teclado no se bloquea), 5 teclas de macro y un recorrido de tecla de 2.5 mm.

Finalmente, tenemos el Panel LCD, compuesto de un panel IPS de 17,3 pulgadas de 1920x1080 con soporte para NVIDIA GSYNC que sincroniza la tasa de refresco del display con la GPU para evitar lag, saltos de cuadros y tearing en pantalla.

A nivel red lleva un puerto Gigabit Ethernet con chipset Intel y además Wi-Fi dual band 802.11AC y Bluetooth v4.0.

Al ser una laptop tiene una batería, y medimos su performance para saber qué tanto puede soportar semejante carga. Cuando nos pusimos a jugar y el procesador subió su velocidad y el 980M entró en modo 3D, la batería pudo mantenernos jugando lejos de un enchufe solo 65 minutos. Es entendible esta vida de batería, porque la máquina no está orientada a la movilidad (no se olviden que pesa 4 Kilos) sino a ser un reemplazo de una PC de escritorio o para llevar a LAN Parties.

En conclusión, es un equipo brutal, con un rendimiento que humilla a muchas computadoras de escritorio.

¿Dónde se puede conseguir? El equipo está disponible en Compumundo y otros retailers a un precio de unos $65.000. Es una máquina fantástica, que obviamente es una solución de nicho pero que es saludable ver en nuestras tierras porque es una alternativa más a los consumidores. [i]

Por Ing. Pablo N. Salaberri | Pablitus | @salaberrip

Xbox Argentina nos cuenta su visión

Visitamos a Lucas Landa, responsable de la consola de Microsoft para Argentina y Uruguay

Por Durgan A. Nallar
Dan

LA TARDE ESTABA GRIS ***y Puerto Madero casi desaparecía entre la niebla, pero dentro de las oficinas de Microsoft todo era color. Allí nos dimos cita con el Xbox Senior Category Manager / Consumer Channel Group, Lucas Landa, para que nos contara sobre la consola y su perspectiva en los mercados argentino y uruguay.***

Lucas acababa de llegar de la E3 –Electronic Entertainment Expo–, el mayor evento del mercado de videojuegos del mundo (Los Ángeles, junio 14-16). Pocos días antes, Microsoft había dado su habitual conferencia de prensa, donde presentó una cantidad de títulos en producción, muchos de ellos exclusivos de Xbox y Windows 10. Esos mismos títulos luego se pudieron probar por los miles de asistentes y por la prensa en los tres días de la expo. Fue una batería de anuncios muy significativa.

Xbox One S

La consola tiene una versión nueva, llamada Xbox One S, "en un color blanco robot como decimos en Microsoft", sonríe Lucas. La nueva Xbox es un 40% más pequeña y trae una fuente interna, algo que hasta ahora no pasaba en ningún modelo de la consola. Además, soporta video 4K Ultra HD, tiene Blu-ray y disco duro de dos terabytes. Puede correr los juegos en video HDR. El nuevo control inalámbrico tiene mayor agarre y un alcance de señal más lejano. También incluye conectividad Bluetooth, que permite conectar el mando a una PC con Windows 10 sin necesidad de adaptador inalámbrico, una excelente noticia. El precio de lanzamiento en los Estados Unidos es de $299 USD.

Xbox Play Anywhere

Microsoft quiere crear una plataforma de juegos universal, por lo que este nuevo programa permite que una única copia de un juego que adquiramos pueda ser utilizada tanto en Xbox One y Xbox One S como en computadoras con sistema operativo Windows 10. Algunos juegos incluso permiten ser jugados entre poseedores de la consola y de PC en una misma partida. En cualquier caso, el sistema guarda la información de progreso del jugador para que la experiencia sea similar en cualquiera. Microsoft coloca un logotipo en los juegos compatibles con Xbox Play Anywhere.





"A partir de los juegos exclusivos de Xbox One", dice Lucas Landa, "empezando por ReCore en septiembre, ya todos los juegos exclusivos que salgan de Xbox One van a ser Xbox Play Anywhere."

Los juegos ya anunciados para Xbox Play Anywhere son:

* **Forza Horizon 3**
* **Gears of War 4**
* **Halo Wars 2**
* **ReCore**
* **Sea of Thieves**
* **Scalebound**
* **State of Decay 2**
* **We Happy Few**

Todos estos títulos fueron presentados en la E3 en un estado avanzado de desarrollo y se ven extraordinarios. Nuestro favorito es Sea of Thieves, una aventura multijugador de mundo abierto ambientado en la época de los piratas que incluye, cómo no, batallas navales entre barcos, peleas de espadachines y búsqueda de tesoros.

Sin embargo, marcas clásicas de la consola como Forza estarán de regreso más sofisticadas que nunca. "En la E3 tuvimos el line up más grande y más amplio de juegos en la historia de Xbox, empezando por títulos exclusivos como Gears of War 4, que está saliendo ahora en octubre, ReCore, Forza Horizon 3 y otros juegos que también se van a jugar primero en Xbox One, como Dead Rising 4."

Project Scorpio

"Project Scorpio es la consola de Xbox más poderosa que hasta ahora hayamos creado." Microsoft no sólo anunció la versión small de su consola, también apostó fuerte por el futuro en vista al auge de los juegos y aplicaciones de Realidad Virtual. Project Scorpio es el nombre código de una futura versión hiper poderosa de Xbox que estaría siendo lanzada en la Navidad de 2017.

Esta nueva consola reproducirá video 4K como la Xbox One S, pero también ejecutará juegos en 4K y tendrá un rendimiento muy superior a la competencia. Pensada como equipo para los futuros amantes de la VR, será capaz de hacer streaming directo y los jugadores podrán crear torneos personales. Lo que no se sabe aún es el precio que tendrá el equipo y todavía restan muchos anuncios por hacer.

"Project Scorpio va en línea de lo anunciado con la intención de MS de liderar la tecnología y la innovación. Queremos darles tiempo a los desarrolladores para que trabajen en esos nuevos juegos que va a soportar Project Scorpio. Va a ser la ventana más poderosa que se va a incorporar a la familia de Xbox: es decir, Xbox One, Xbox S y Project Scorpio, y como característica diferencial va a poder reproducir verdaderos juegos en 4K y verdadera realidad virtual en alta definición, que para eso necesita tener 6 teraflops."

Lucas Landa

Distendido y afable, jugador confeso de FIFA, el manager de la marca para Argentina y Uruguay, admitió emocionarse más como gamer que como ejecutivo al visitar la expo. «Son muchas novedades realmente, la Xbox One S es mucho más pequeña y tiene una calidad de imagen en 4K muy impresionante. Y además estoy seguro que Xbox Play Anywhere es un buen negocio para los gamers, que con una sola compra pueden jugar en ambos sistemas y con sus amigos en Windows 10 o en Xbox.»

Consultado sobre la llegada de la Xbox One S al país, Lucas respondió afirmativamente. La nueva consola llegará oficialmente a un precio lo más accesible posible, aunque como es obvio ese precio no se puede predecir. Por aquí estamos ansiosos por probarla. [i]

Esta nota fue publicada originalmente en IT Sitio Gaming. Agradecemos al departamento de prensa de Microsoft Argentina y a Sebastián Magnarelli de IT Sitio por su inestimable colaboración. Para ver la nota completa en video, pueden ingresar a IT Sitio en goo.gl/Aelrym.



Kinmo

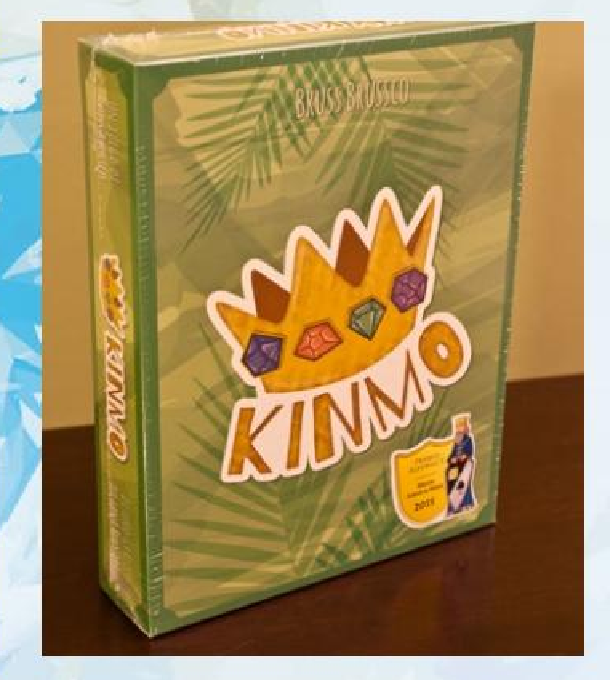
Un mundo de gemas y micos con chipotes

Por Pablo Huerta
@pablohuertaok

EN EL MUNDO DE LOS PRIMATES CON ONDA, están aquellos que quieren destruir Nueva York o desean dominar la Tierra. Pero también hay simpáticos y malhumorados macacos que sólo buscan divertirse. Habrá que ser parte de la manada y lidiar con otros micos para conseguir las cuatro gemas perdidas que le faltan a la corona. Quien lo consiga primero será el nuevo rey.

Las reglas de Kinmo

Con un mismo mazo juegan entre dos y diez personas. También se pueden mezclar dos mazos para alcanzar un máximo de catorce jugadores, pero no nos hacemos responsables de los daños que eso pueda ocasionar en el ambiente. A cada jugador se le reparten cinco cartas al azar, el resto se coloca boca abajo en el centro de la mesa. Las cartas pueden ser de Gemas, Chipotes, Cacos o Curitas. Cuando logremos juntar tres del mismo tipo se podrá bajar un juego y realizar la acción correspondiente: si son tres Gemas, obtendremos una piedra acrílica (verde, azul, violeta o naranja). Si son tres Chipotes, le hacemos un punto de Daño a otro jugador. Si son 3 Cacos, le robamos una gema a otro jugador (nadie dijo que los macacos sean leales y buenos). Finalmente, si son tres Curitas, podremos sanar algún daño recibido. Se realiza una acción por vez. Concluido este paso, las cartas utilizadas irán al pozo de descarte común y el jugador podrá robar tres nuevos naipes para seguir teniendo cinco en la mano. También podemos canjear hasta dos cartas por otras del pozo, las descartadas por algún oponente o incluso intercambiarlas con ellos.



Cada jugador comienza con una vida. Cuando alguien acumula tres puntos de daño, pierde esa vida y la Gema de menor valor (que se la queda su atacante). En cuanto vuelva a acumular tres puntos de daño, se desmaya y se termina el juego para todos (así que no hagan bullying). Mientras ningún macaco caiga desmayado, la partida continúa por turnos hasta que alguien consiga las cuatro gemas de la corona.

La invención de Bruss

Desde hace cuatro años, el mercado argentino de juegos de mesa está viviendo una era dorada. De la mano de nuevos actores (diseñadores, editores, jugadores,



Tener un juego premiado te coloca frente a dos obligaciones: atender a la mayor demanda del mercado, y satisfacer a quienes quieren ver algo nuevo. Es por eso que Bruss ya está trabajando en un producto que se ambientará en el universo KINMO, justo antes de la creación de la corona, con el público gamer adulto en foco. Y no es el único proyecto.

artistas y organizadores de eventos, entre otros) el "mapa del tablero" se está ampliando. Hace un lustro era inimaginable tener un evento como Geek Out! Fest, que reunió a 1300 personas en el Centro Cultural San Martín un sábado por la tarde. Fue allí donde se coronó a KINMO como el Mejor Juego Nacional de Autor de 2015, compitiendo contra productos editados años antes pero que cumplían con el requerimiento de ser originales. KINMO es parte de lo que conocemos como "fillers", juegos que se explican en menos de cinco minutos, se juegan en 15 y son fáciles de transportar. En este universo es que nace y se expande el KINMO.

"Bruss" Brussco, su creador, se crió con juegos de mesa tradicionales como el resto de los mortales argentinos. La diferencia es supo toparse, en su adolescencia, con Magic: The Gathering. Fue su puerta de entrada a un universo expandido. Sumergirse en ese mundo lo obligó a buscar nuevos grupos de juego. Allí se cruzó con Ficus Group, donde pudo fortalecer su perfil de diseñador. En las reuniones de este grupo de amigos con nombre propio eran bienvenidas las ideas personales para su testeo. Así fue que nacieron juegos como Imperios Milenarios, de Juan Carbajal, Días de Radio, de Alejandro Maio Sasso, y KINMO, entre otros.

Como Bruss tenía unos ahorros con su novia, veía que el mundillo gamer estaba en pleno crecimiento, pensó en fundar una editorial para aportar su grano de arena a la nueva tendencia. El destino quiso que, en una noche de inspiración, se encendiera la chispa y ese proyecto de inversión se convirtiera unos meses más tarde, en poner a KINMO en el mercado. Durante ese tiempo tuvieron que encontrar un diseño acorde (Juliana Bernabeu hizo un trabajo espectacular), calcular el balance justo de las cartas, conocer a los proveedores locales (que son poquísimos) y luego seducir al público en los eventos, a ese que siempre le cuesta largar el mango. Cada etapa fue un desafío, pero contó con la ayuda de un rubro que, en general, se da una mano. El resultado fue un producto que eleva la vara de la media y que ostenta un premio merecido. [i]







Los Raros

Debuta una nueva sección donde retrataremos algunas historias curiosas. Micos con proyectos peculiares, atípicos, laterales pero igualmente interesantes. Y, este mes, arrancamos con Francisco Salazar, que armó un transmedia que comprende desde una película hasta un juego de mesa. Y con Kevin Kripper, un artista del glitch cuyo material de experimento son las placas de video.

Nacional, popular y ¡transmedia!

#01: *Francisco Salazar, responsable del proyecto Urbis*

Por Hernán Panessi
@hernanpanessi

No es una película ni es una serie, tampoco es un juego de mesa, un fichín ni una historieta: es todo lo anterior. "Urbis es una historia de fantasía steampunk que ocurre en un universo paralelo donde la ciencia sólo la usa un imperio y, simultáneamente, parte de la población está en cuarentena por una enfermedad desconocida", apura Francisco Salazar, creador del proyecto Urbis. Junto con su productora venían haciendo trabajos en publicidad, en películas animadas (Boogie el aceitoso, por ejemplo) y realizando efectos especiales para cine (Rouge Amargo, Ataúd Blanco, Daemonium, etc). Y, en efecto, este es su primer proyecto 360°.

En unión estratégica con la productora PixelPup, el videojuego de Urbis utilizará VR ("El VR está en alza", comenta), será la precuela de la película y va a estar ligado al cómic. Acá, todo tiene que ver con todo. "El juego va a ser una experiencia VR para Oculus, con posibilidades de otras consolas", aventura Salazar. Y continúa: "Por ahora estamos modelando el primer nivel, una prueba solo con cajas del mapa. Va a ser un juego con la posibilidad de pasar de primera a tercera persona".

La ambición de Salazar y de quienes están metidos en el proyecto es la de lograr un estilo similar al de The Order: 1886, videojuego hiperrealista con tintes cinematográficos ambientado en una Londres de la época victoriana. Aunque la ambición no frena ahí: "Urbis es un proyecto transmedia. Básicamente es una película, pero tenemos tanto para contar que también es un juego de mesa, un cómic, un videojuego VR y una serie. Empezamos creando un piloto, pero el guión siguió creciendo y sentimos que estábamos dejando cosas afuera y no queríamos dejar todas estas buenas historias guardadas en un cajón".

Urbis está compuesto por una historia coral con dosis de conspiración, aventura y terror. "La película es la comida principal en este proyecto, une a todos los personajes", destaca. Para el film, Francisco Salazar se unió con Del Toro Films, productora de cine de género argentina. Así las cosas, vía Néstor Sánchez Sotelo (crédito en producción detrás de un buen puñado de películas fantásticas locales), están intentando presentar el proyecto en diversos concursos y convocatorias. "Si tuviéramos que decir qué tipo de película es, tendríamos que decirles que aspiramos a una mezcla entre El Laberinto del Fauno y la primera de Hellboy".

Si bien tiene cuerpo, el proyecto todavía no está terminado: el primer número del cómic ya





tiene algunas páginas, el videojuego está en pleno proceso ("Probablemente liberemos el primer nivel para que puedan probarlo a finales de este año"), el juego de mesa ya está listo y tanto la película como la serie están buscando financiación. "Hacer cine de forma independiente lleva más tiempo que dentro de la industria, y apostaría a decir que más plata también, aunque estemos todos a pulmotor empujando para el mismo lado". ¿Qué les falta? "Tiempo y dinero, el vil metal nos paraliza las cosas vitales, pero seguimos avanzando, siempre, por lo bajo sin que nadie lo note, sin que nadie lo vea".

Ante una oferta audiovisual sobrecargada y ultra-estimulada, Salazar propone un abordaje multidisciplinario: "Creo que la idea es llevarlos de paseo, con un libro, o un videojuego, o una película", subraya. "Meterlos adentro de un mundo mágico y luego dejarlos salir, iguales, pero distintos, con ganas de más". Y sueña con lograr el efecto de encantamiento que producían películas como Laberinto o El Cristal Encantado. "Es que me gusta contar historias", cierra.

El futuro es una placa de video

#02: *Kevin Kripper, artista del glitch*

Cuando Kevin tenía 15 años ya le flasheaban las computadoras. A esa edad, hizo sus primeros glitches abriendo imágenes como texto y cambiando azarosamente algunas partes. Tiempo después, volvió a esa estética desde otro acercamiento: el de la programación y el tiempo real. Kevin Kripper es artista del glitch: modifica entornos para crear nuevos sentidos. Kevin destruye y construye. Si bien Internet fue su universidad, estudió un terciario de música electroacústica y después arrancó artes electrónicas. "La verdad es que me hice laburando", completa.

Ahora, con 25 años, diseña aplicaciones y, de vez en cuando, hace datamosh en recitales de amigos. "Lo de los recis es medio nuevo, hago unas visuales donde simulo el comportamiento de un codec". De hecho, viene de participar del Festival Electrónica Buenos Aires, en un show de QOME ("Electrónica por tracción a sangre", titula el portal especializado en música Indie Hoy). Sin embargo, Kevin se dedica al desarrollo de apps para artistas. Por estos días está trabajando en un sintetizador modular de video. Se llama vsynth y en breve será lanzada su versión beta. "Tengo que terminar de cerrar unas cosas y hacer algún tutorial antes de subirlo". En dos líneas: es un sintetizador como de audio, pero con imágenes. Ahí, van generándose imágenes desde ne-



gro a partir de formas de onda. ¿Se entendió? Bueno, más info en: "Kevin Kripper", en YouTube.

Asimismo, Kevin es un interesado por el arte en nuevas tecnologías. "Estoy empezando a trabajar con placas de video, que no son 'nuevas tecnologías' per se pero entran en esa categoría". Durante los años '60, se consideraba al videoarte como "nuevos medios", porque el nuevo medio tech del momento era la cámara de video y la de televisión. Hoy, la cosa pasa indefectiblemente por lo digital, por las computadoras. "La onda es que la placa de video no funciona en serie como la CPU sino que funciona en paralelo", intenta explicar Kripper. Y para esclarecer, envía un video llamado "Mythbusters Demo GPU versus CPU", donde dos expertos en programación demuestran el poder del GPU. Ahí, un aparato comandado por CPU dibuja -por partes- una carita sonriente y otro hecho con GPU ilustra -de un saque- una Gioconda de colores. "La onda es que con la placa de video hacés una programación y se aplica a todos los pixeles al mismo tiempo en vez de en serie como el CPU", agrega. Y sigue: "Entonces podés hacer operaciones de imagen de síntesis o de procesamiento directamente en la placa de video en tiempo real".

En nuestro país, Kevin es de los pocos que se dedican a esta especialidad. Muchos de ellos trabajan en publicidad y haciendo instalaciones en espacios tecnológicos o para empresas. "Hay unos cuantos muy capos como Guido Corallo, Patricio González Vivo, Manolo, Lolo...", suma. Todos ellos fueron parte del +Code, un festival de arte y código que se hizo en noviembre de 2015. Cada uno de ellos trabaja distintas estéticas: arte generativo, codeados en placa de video, HD, etc. "A mí lo que me copa es el tiempo real y la manipulación del pixel", suma. En su momento, Kevin ganó algunos mangos vendiendo una app de audio para usar con el Ableton Live. Es que no es fácil ser un artista del glitch y dedicarse de lleno a eso. "Hay gente que vive de los concursos de arte y después vender alguna app también, pero la salida laboral es bastante dura", concluye. [i]

Hombre vs. IA

Inteligencia artificial mata humanidad



Lee Sedol se rasca la nuca y piensa: "Ojalá todos fueran M&Ms"fin en la década de los 90, a manos de la célebre Deep Blue de IBM.

EN 1956, LA COMPUTADORA MANIAC DEL LABORATORIO CIENTÍFICO DE LOS ÁLAMOS *vención a un amateur en una versión simplificada del ajedrez. Durante 40 años la Humanidad mantuvo su predominio sobre la Máquina. Pero esa superioridad llegó a su fin en la década de los 90, a manos de la célebre Deep Blue de IBM.*

Corría 1985, un estudiante taiwanés de la Universidad Carnegie-Mellon (USA) comenzaba a trabajar en el proyecto ChipTest. No se trataba de un software de juego (un motor o engine de ajedrez): era un chip generador de movidas basado en tecnología VSLI y controlado por una terminal Sun-3/160 capaz de analizar unas 50 mil movidas por segundo. En 1988 ChipTest evolucionó en Deep Thought y ya podía calcular 720 mil jugadas por segundo, pero aún así el Campeón Mundial Garri Kaspárov le ganó, en forma convincente, dos partidas en 1989. La evolución definitiva se llamó Deep Blue, un sistema que basaba su potencia de juego en el cálculo por fuerza bruta: era una computadora de procesamiento paralelo masivo basada en el RS/6000 con 30 nodos, cada uno con 30 microprocesadores P2SC de 120 MHz, ampliados con 480 procesadores VLSI de uso especial para ajedrez. Su programa de juego, escrito en lenguaje C que corría bajo el sistema operativo AIX, era capaz de evaluar 200 millones de posiciones por segundo. Nuevamente desafiaron a Kaspárov para jugar contra esa bestia informática.



Jaque mate

En el plazo de un año y medio Kaspárov y Deep Blue se enfrentaron dos veces. En febrero de 1996 fue la primera vez que un Campeón del Mundo perdía contra una máquina, al ganar ésta la primera partida del match. Kaspárov se repuso y ganó. La revancha fue en mayo de 1997, envuelta en polémicas: Kaspárov comenzó a sospechar que algún Gran Maestro del equipo de Deep Blue intervenía en la partida. Exigió ver las bitácoras de análisis de la máquina y se lo negaron. Llegaron empatados a la sexta y última partida del match, y sucedió lo peor: Kaspárov cometió un error y se rindió de forma temprana. Deep Blue había hecho historia al ser la primera máquina en ganarle un match al Campeón Mundial. Kaspárov quiso revancha pero IBM cometió la chiquilinada de negársela y desarmar su máquina.

A partir de esta victoria histórica de las máquinas, el interés en el ajedrez contra

Por Pedro F. Hegoburu
Avatar



las computadoras comenzó a declinar. El progreso tecnológico hizo cada vez más despareja la competencia: el ser humano sigue teniendo la misma capacidad física y mental, mientras que la máquina se beneficia de forma exponencial de mayores velocidades de procesamiento, capacidades de memoria y almacenamiento. Aún teniendo en cuenta que desde Deep Blue los rivales cibernéticos han sido menos formidables (son programas de juego comerciales, muchas veces corriendo en sistemas accesibles) los humanos siguieron cosechado reveses. Por nombrar los más reconocidos: en 2005 el Gran Maestro Michael Adams pierde 5½:½ un match contra Hydra, que corría en un Intel Xeon de 32 nodos con 64 Gb RAM y procesaba 150 millones de posiciones por segundo. Al año siguiente, el Gran Maestro Vladímir Krámnik (Campeón Mundial, luego de derrotar a Kaspárov) perdió 4:2 contra el programa Deep Fritz, que corría en una computadora con dos CPU Intel Xeon, evaluaba ocho millones de posiciones por segundo y tenía acceso a la base de finales de hasta cinco piezas. El match reciente de mayor importancia se disputó entre el Gran Maestro Hikaru Nakamura (actual Top 5 mundial) y el programa Komodo, a cuatro partidas con hándicap, pero no hubo caso: empataron tres partidas y Komodo ganó la cuarta. GGWP!

El GO, la frontera final

Siempre se consideró que el go era un obstáculo difícil de superar para la Máquina: el tablero es enorme (19x19, comparado con los 8x8 del ajedrez), y requiere pensamiento creativo además de intuitivo y estratégico. El ajedrez es un juego de información perfecta y el cálculo de variantes se lleva a cabo con lo que hay sobre el tablero; en el go no hay tantos tipos de piezas pero los jugadores se van turnando en la colocación de fichas de su color en cualquier lugar del tablero, y la condición de victoria gira alrededor de dominio territorial, requiriendo de la inteligencia artificial que imite más elementos del pensamiento humano.

AlphaGo es un programa desarrollado por Google DeepMind y en marzo de este año se enfrentó a Lee Sedol, 9no Dan profesional y 18 veces Campeón Mundial, en un match a cinco partidas en el que DeepMind venció 4-1. El antecedente inmediato fue un match disputado en octubre de 2015 entre el mismo programa y el Campeón Europeo, con el grado de 2do Dan profesional: la máquina ganó 5-0, una paliza. En ambos matches, AlphaGo corrió sobre 1202 CPU y 176 GPU.

¿Cómo funciona AlphaGo? Diferenciándose de otros tipos de Inteligencia Artificial, ya que aplica redes neuronales en las cuales la heurística no ha sido programada sino que en gran medida ha sido aprendida por el programa, a través de jugar millones de partidas consigo mismo. Su algoritmo usa una mezcla de aprendizaje con técnicas de búsqueda de árbol; sus redes neuronales fueron entrenadas para que imite el estilo de juego y las jugadas hechas por los expertos, usando como fuente una base de datos de 30 millones de jugadas en unas 160 mil partidas de jugadores consagrados. Una vez alcanzado un cierto grado de maestría, la siguieron entrenando haciéndola jugar contra otras versiones de sí misma, utilizando el aprendizaje por refuerzo para mejorar su juego. Todo nos recuerda a aquella computadora militar de la película ochentosa "Juegos de Guerra".

¿Y ahora qué? Probablemente Skynet y un Terminator pisando cráneos humanos. Qué miedo, nene. [i]

Ready Player One

Ready Player One, Ernest Cline, 2011. ISBN 9780307887436

CÓMO NO REMEMORAR EL AMBIENTE DE LOS SALONES DE ARCADE. La penumbra, el olor a pucho y humedad. El caótico y familiar juego de luces y sonidos. La sensación de responsabilidad y poder al tener una ficha en el bolsillo. El placer al insertarla en la máquina. La tensión, si es la última. El ambiente, los juegos. Casi podría sentir cómo vuelven a mí los recuerdos de aquella época de no ser por un detalle: nunca pisé un salón de arcade. Todo lo que rememoro es una nostalgia de lo que no viví. Y sin embargo, parece tan vívida. Esa es la sensación que me dejó la lectura de Ready Player One, primera novela del guionista Ernest Cline, editada en 2011.

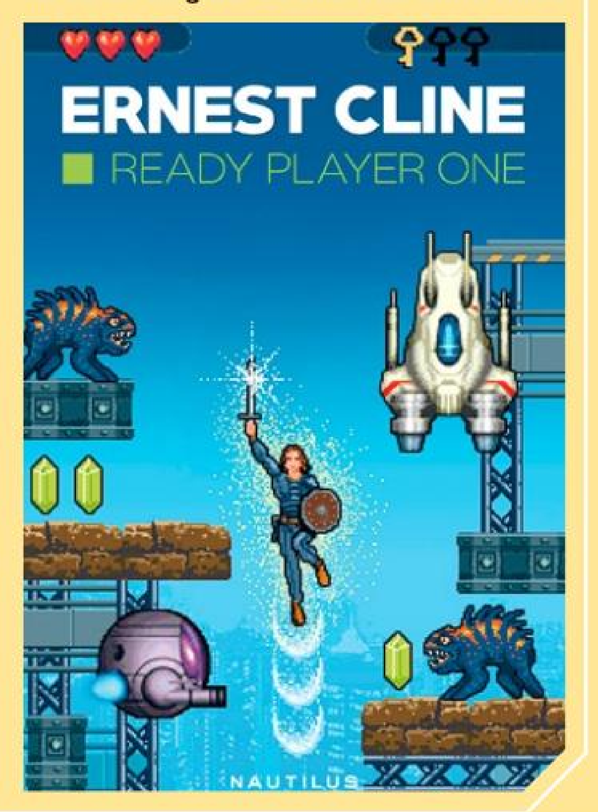
Corre el año 2039. El petróleo se terminó hace décadas, dejando a las economías mundiales en un irremontable letargo. Las diferencias sociales están más marcadas que nunca, los menos pudientes viven hacinados en remolques apilados mediante precarias estructuras de andamio. En ese desolador contexto, la gente tiene su escape y alivio en Oasis, una inmersiva simulación virtual. Una especie de Matrix donde los usuarios son conscientes de la virtualidad y donde no se los alimenta con gente licuada.

El mundo transcurre así, mal acostumbrado a las carencias y a la injusticia social (lo de siempre) hasta que algo ocurre. James Halliday, el exéntrico creador del videojuego Oasis, fallece. Un detalle que podría haber pasado desapercibido de cara al mundo de no ser que tras la muerte de Halliday (personaje inspirado en el cineasta John Hughes, autor de las películas más taquilleras de los ochentas y en el game designer Richard Garriott), se viraliza un video en el que anuncia que quien descubra el "huevo de pascua" (easter egg) que escondió en alguna parte de Oasis, será el heredero de su inabarcable fortuna (que incluye a la compañía GSS que gestiona Oasis). Esto genera un fervor sin precedentes, pasando a ser su búsqueda una pasión de millones. Sin embargo, el tiempo pasa. Nadie logra siquiera rasguñar la superficie del puzzle y la mayoría olvida del tema. Los únicos que todavía conservan un mínimo interés son los llamados Gunters (por egg hunter). Es así como uno de ellos, Wade Watts, también conocido como Parzival (o, mejor dicho, sólo conocido así), a cinco años de iniciada la búsqueda, logra dar con la primera de las pistas que conducen al secreto final, detonando así una frenética carrera que lo llevará a competir con otros miles de jugadores, entre quienes se encuentra la monopólica –y al conocerla mejor, siniestra- empresa IOI, que pretende hacerse con el control de Oasis. Esta sería más o menos la reseña de la obra.

Ready Player One es una mezcla de conceptos que terminan por funcionar. Por un lado, el universo de Oasis permite el brillo y la fantasía dentro de mil fantasías, que incluye recreaciones de juegos como World of Warcraft hasta mundos cyberpunk como el de Blade Runner. Por el otro, la aplastante y cruel realidad. Y es que, al igual que otras distopías de la ciencia ficción, su mundo incomoda porque refleja y exacerba los temores de su tiempo, nuestro tiempo. En este caso, la alienación social, el individualismo extremo, lo opresivo y absurdo de un sistema que sirve a servicios y no a personas, o la adicción a Internet como escapismo y fin de todos estos horrores.



La obra también encara la odisea del héroe desde una particular óptica. Wade no es un elegido. Es uno más entre miles



Por Bruno Gambarotta
Cepia

Desde antes de la publicación de Ready Player One sus derechos fueron vendidos a Warner para su adaptación al cine. Steven Spielberg encontró en la obra una sintonía con sus obras clásicas y se puso la dirección al hombro. Su estreno se estipula para 2018.

de millones. Wade es un muchacho que, movilizado por carencias y privaciones aprendió diversas habilidades, en especial impulsado por la obsesión con la figura de Halliday buscando aspirar a algún sueño. Y no es hasta muy avanzada la obra cuando obtiene algunas orientaciones o eventual apoyo de terceros, su experiencia es muy solitaria la mayor parte del tiempo.

Por momentos pareciera que el libro va dirigido a un público muy específico. A quienes no hayan vivido su juventud en los 80s (unos norteamericanos 80s) les puede resultar complicado asimilar los primeros compases de la obra.

Y es que la necesidad del protagonista (bah, del autor) por asimilar la cultura de los 80s -época en que transcurrió la infancia de Halliday- termina por prolongarse en extenuantes y rigurosos listados de videojuegos, películas, series y cualquier etcétera de la mencionada década. Sin embargo, pasado el primer cuarto del libro, la sensación de progreso del héroe permea en nosotros, quienes sentimos genuina y justificada la evolución del solitario Wade, al comprender con claridad el esfuerzo que lo lleva a mejorar, desafío tras desafío. Su poder de deducción a la hora de conectar conceptos de los 80s –claves para resolver diversos puzzles- nace de incorporar de forma compulsiva los fanatismos del propio creador de Oasis. Y del mismo modo, su habilidad en los diversos videojuegos clásicos en los que participa proviene de una práctica que iría más allá del simple vicio.

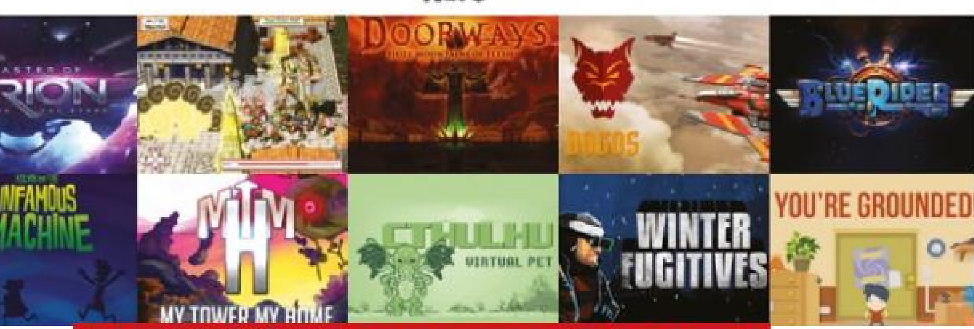
La aventura se desenvuelve, Wade conoce aliados –tan desconfiados como él de colaborar con otros–, tiene su primer contacto con el amor, y, sin saberlo, somos conducidos a acompañar la madurez emocional de este autosuficiente muchacho, quien paradójicamente alcanzará su mayor crecimiento al confiar en otros (hagamos de cuenta que este no es un spoiler). Culmina el libro y nuestra percepción de Wade cambió tanto como él mismo. Wade Watts demuestra ser un héroe.

Como es habitual cuando un libro nos gusta, dedicamos un tiempo a reflexionar sobre lo leído, saboreando y rememorando sus últimas sensaciones. Del mismo modo en que yo no comprendí muchas de las referencias de la obra, también pasará que haya quien no entienda las referencias a Richard Garriott o Matrix. Es interesante cómo la cultura se acumula, apila y brota para ser vivida, entretener, obsesionar e intentar sobrevivir al olvido. Uno, mientras tanto, vuelve a rememorar la misteriosa magia de unas luces de neón con una ficha en el bolsillo. [i]



Ernest Cline, el autor, reveló en su blog que las primeras ediciones norteamericanas del libro contienen un "huevo de pascua", que consiste en descubrir la mención a varios juegos clásicos de los 80s y elegir uno para competir por el récord máximo. El gran premio sería un DeLorean DMC-12, premio que ya fue otorgado en 2012.





JUEGOSARGENTINOS.ORG

HACE AÑOS QUE LA INDUSTRIA NACIONAL *necesitaba un lugar donde hacerse visible al mundo. Y, por fin, un grupo de desarrolladores independientes de La Plata, madrugando un domingo a base de Coca-Cola, se puso a hacer realidad un portal que compila y muestra los juegos que se hacen en la Argentina.*

Al conocer la noticia, la comunidad entera se volcó a dar una mano para reunir la información clave. Existe una enorme escena de argentinos que hacen del desarrollo de juegos su pasión. En palabras de Nico Castez y Lea Camugli, de AVIX Games, padres de la cosa, “con la colaboración de la comunidad, intentará convertirse en una suerte de IMDB y WIKI de juegos y videojuegos producidos en nuestro país.” Maravilloso.

Gracias a esta iniciativa, que desde nuestra revista apoyamos con muchísimo entusiasmo, el mundo podrá ver lo que tenemos para ofrecerle. Algunos pueden no haberse dado cuenta, pero es mucho. Y cada vez con mayor calidad y profesionalismo. Basta con pensar en los títulos que hemos reseñado todo este tiempo, por ejemplo: Ultimo Carnaval y The Interactive Adventures of Dog Mendonça & Pizzaboy (OKAM), Preguntados y Reinos Preguntados (Etermax), Project Root y DOGOS (OPQAM), Blue Rider (Ravegan), Cthulhu Virtual Pet (NeuroCreativa), Okhlos (Coffee Powered Machine), Doorways (Saibot Studios), Master of Orion (NGD Studios) y tantísimos otros, que, precisamente, pueden ver en ***juegosargentinos.org*** a partir de ahora mismo. ¡Entren y sientan el poder!

El sitio muestra los juegos de cada provincia argentina, y en el futuro va a incorporar nuevas funcionalidades. [i]

¿Tienen un juego para agregar? Pónganse en contacto con el portal. Pasen la voz y hagamos fuerza juntos para seguir creciendo. ¡Felicitaciones para todos y Feliz Primavera!

STAFF



[IRROMPIBLES]
EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA

EDITOR RESPONSABLE
Durgan A. Nallar

DIRECTOR GENERAL. Durgan A. Nallar
DIRECTOR EJECUTIVO. Sebastián Di Nardo
DIRECTOR DE ARTE. Rafael A. Zabala
DIRECTOR DE TECNOLOGÍA. Ing. Pablo N. Salaberri
REDACCIÓN. Cecilia Barat, Santiago Figueroa.

ESCRIBEN Y COLABORAN
Cecilia Barat, Alejandra Bruno, Nico Castez, Alan Collia, Fernando Coun, Sebastián Di Nardo, Facundo Fernández Lleventon, Santiago Figueroa, Bruno Gambarotta, Tomás García, Pedro F. Hegoburu, Pablo Huerta, Durgan A. Nallar, Zoe Nallar, Yair Nasrallah, Hernán Panessi, Jorgelina Peciña, Alejandro Pro, Pablo Salaberri.

DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL
Rafael Zabala

ARTE DE TAPA
Samanta Niz - keitengroup.com

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
ASUS, Sony PlayStation, Microsoft Argentina, Turner Argentina, Etermax, NVIDIA, Compumundo, Kingston, PCBOX, Electronic Arts, Gráfica Pinter, Geek Out! Argentina, IT Sitio, LocalStrike, OKAM Studio, Punto.Gaming!, Hello Games, AVIX Games.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Walter Costabel, Marcelo Loberto, Daniela López de Luise, Guillermo Leoz, Carlos Pollastri, Martín Sanseverino, Sebastián Magnarelli, Jonatan Cisterna, Martin Laffitte, Nancy Avella, Maximiliano Costabel, Ariel Plabnik, Marcela Alvarez, Natalia Cina, Micaela Giagnoni.

COMERCIALIZA LOCALSTRIKE
irrompibles@localstrike.com
0810-555-6255

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS [IRROMPIBLES] Año 5 Nº 27 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Av. Corrientes 4709, Piso 9-90, (1414) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite.

WWW.IRROMPIBLES.NET

BUENOS AIRES, ARGENTINA
AGOSTO – SEPTIEMBRE DE 2016




HYPERX®
THE HEART OF A WINNER
AMPLIFICA
Tu Poder de Juego
Realismo de Sonido que te Sumerge en el Juego
HyperX Cloud Revolver
• Diseñado para mayor precisión auditiva en shooters de primera persona
• Drivers de 50 mm de última generación
• Memory Foam HyperX de la más alta calidad
• Estructura de acero
• Micrófono desprendible con cancelación de ruido
• Compatibilidad: PC, PS4, Xbox One*, Wii U, Tablets/Celulares
* Para Controles de Xbox One sin soporte para 3.5 mm se requiere un adaptador (no incluido)
Siguenos en: @HyperXLATAM
Descubre más de la línea HyperX aquí: hyperxgaming.com/latam